

Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

**RIESIGE
DUAL-DVD
MIT ÜBER 9 GBYTE**

**VOLL
VERSION**

SIEDLER 3

**DAS LEGENDÄRE
AUFBAU-SPIEL**
Mit Komplettlösung und
Profi-Tipps auf DVD!

**EXKLUSIV-DEMO
SILENT
STORM (DT.)**

**DEMO-DERBY:
FIFA 2004
vs. PES 3**



PLUS 16 TOP-DEMOS

A. CALL OF DUTY, HERR DER RINGE 3,
SILENT HILL 3, EMPIRES: DIE NEUZEIT U. V. M.

ÜBER 85 MINUTEN VIDEOS



**REPORTAGEN:
HALF-LIFE 2
EA SPORTS
U. V. M.**



**UNZENSIERTE
AUSGABE**

*Darf in Deutschland nicht
frei vertrieben werden!*

12/03 € 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90
Italien € 5,90; Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 6,75
Niederlande, Belgien, Luxemburg € 5,00

**STARK!
268 SEITEN
57 TESTS**

Test: Max Payne 2

HÄRTER! SPANNENDER! SPEKTAKULÄRER! BESSER?

- 10 Seiten Mega-Test **EXKLUSIVES VIDEO AUF DVD**
- Ungeschnitten: Kompromissloses Action-Kino!
- Tuning-Tipps: So läuft's auch auf Ihrem PC!

VORSCHAU



STAR WARS: KOTOR
VIDEO: SO GUT WIRD'S AUF PC!

FAR CRY
TRAUMGRAFIK, VERBLÜFFENDE KI

NFS: UNDERGROUND
BOAH EY: SPOILER, SPEED, SPASS!

TEST



CALL OF DUTY
KAPITULIERT MEDAL OF HONOR?

EMPIRES: DIE NEUZEIT
ECHTZEIT-STRATEGIE-REFERENZ?

ANSTOSS 4 03/04
ENDLICH WIEDER IN DER 1. LIGA?

HARDWARE



MONITOR-TEST
TFT-BILDSCHIRME HOLEN AUF

DIE RICHTIGE WAHL
ATHLON 64 ODER ATHLON 64 FX?

ATHLON-64-BOARDS
7 BOARDS IM TEST + PRAXISTIPPS



MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

"NOCH SPEKTAKULÄRER"

PC GAMES



WWW.MAXPAYNE2.DE

PC
CD



EDITORIAL

PETRA MAUFERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Herbstliches Hieb- und Stichfest

Montag | 06. Oktober 2003

Mit Handys kann man inzwischen nicht mehr nur Termine verwalten, E-Mails schreiben, MP3s hören und zur Not auch telefonieren, sondern auch spielen. Die Zeiten von **Snake** und **Schwarzweiß-Reversi** sind längst vorbei: Überall quäkt's polyphon aus den Lautsprechern, immer mehr Ableger bekannter PC-Spiele machen sich auf den Displays breit. Nokia bringt mit dem N-Gage gar ein regelrechtes Spiele-Handy auf den Markt, das mit Nintendos Game Boy Advance konkurriert. Kein Wunder also, dass uns Leser immer wieder bitten, Spiele für PDAs und Handys vorzustellen – einen ersten Überblick liefert das Special ab Seite 34. Zwar bleibt der Zeitschriften-Titel PC Games auch in Zukunft Programm, doch der Blick über den Tellerrand könnte durchaus zur Regelmäßigkeit werden – wenn Sie wollen, versteht sich. Schreiben Sie uns doch direkt, wie groß Ihr Interesse an mobilem Spielspaß ist (chefredaktion@pcgames.de).

Donnerstag | 16. Oktober 2003

Nicht nur Quentin Tarantino drückt Uma Thurman eine edle Klinge statt einer schnöden Knarre in die Hand: Egal, ob **Jedi Knight 3**, **Knights of the Temple**, **Gladiator**, **Conan**, **Apokalyptica** oder **Chaos Legion** – antike und futuristische Hieb- und Stichwaffen, wohin man blickt. Gegenüber Ego- und Taktik-Shootern, die auf Hinterhalt und Distanz ausgelegt sind, ist das Spielgefühl beim Nahkampf – also Auge in Auge – natürlich ein völlig anderes. In seinem Report ab Seite 30 geht Justin Stolzenberg dem trendigen Säbelgerassel auf den Grund.

Freitag | 17. Oktober 2003

„Ja, ist denn heute schon Weihnachten?“ – fast könnte man es meinen: Mit satten 268 Seiten liefert die Redaktion die bisher dickste Ausgabe des Jahres ab. Da ist für jeden was dabei: **XIII** und **Call of Duty** für die Freunde gepflegter Ego-Shooter, **FIFA** und **Pro Evolution Soccer** für die Sportlichen. Wer sich bei Rätseln am wohlsten fühlt, wird mit **Silent Hill 3** und **Temple of Elemental Evil** glücklich. Strategen, Manager und Aufbau-Fans liegen mit **Railroad Tycoon 3**, **Silent Storm** (deutsche Exklusiv-Demo!) und **Anstoß 4 Edition 03/04** genau richtig. Zu Top-titeln wie **Die Stunde Null** oder **Empires** liefern wir Komplettlösungen gleich mit – im Tipps-Teil ab Seite 197. Ein Blick auf die Ankündigungen der Vorschau auf Seite 266 zeigt, dass die Flut an Titeln auch im Dezember nicht abreißen wird.

Montag | 20. Oktober 2003

„Wir bieten unseren Lesern verlässliche Kaufberatung genau dann, wenn sie sie benötigen – nämlich möglichst zeitnah zum Verkaufsstart“, hatten wir in PC Games 11/03 versprochen. Versprechen gehalten: Pünktlich zum Verkaufsstart eines der meistverkauften Spiele liegt die neue Ausgabe mit der Titelstory **Max Payne 2** vor – ausnahmsweise eine Woche früher als üblich. Auf zehn Seiten erfahren Sie, warum das Bullet-Time-Festival haarscharf an der 90-Punkte-Marke vorbeischnappt. Tuning-Tipps verraten, wie Sie noch mehr Performance herausholen. Dazu exklusiv auf Ab-18-DVD: spektakuläre, ungeschnittene Spielszenen.

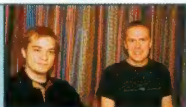
Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe
Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... hinter Gittern: Auf Alcatraz präsentierte Ati die neue Grafikkarten-Generation. Während Gabe Newell Half-Life 2 vorstellte, spielte sich der eigentliche Krimi direkt bei Valve ab. Report ab S. 28. Video auf DVD und CD!

THOMAS WEISS ...



... spürte die Macht eines ausgezeichneten Rollenspiels: In München zeigte ihm Bio-warens Chefentwickler James Ohlen die PC-Version von **Knights of the Old Republic**. Was auf Sie zukommt, steht im Preview auf S. 62.

JUSTIN STOLZENBERG ...



... löst den Dom in Kille: „Made in Germany“ macht Station bei EA Sports. Auf DVD erleben Sie, wie sich die Fußballmannschaft förmlich die Bälle zu-spielt – im wahrsten Sinne des Wortes.



WWW.CONFLICTIDESERTSTORM.DE

Inhalt 12/2003

Aktuelles

Editorial	3
Hittlisten	24
Leser-Charts	22
Release-Termine	22
Spacemat	260
Top Ten	21

News

Baphomets Fluch 3	16
Battle Mages	14
Blowout	20
C&C Generäle: Die Stunde Null	14
Counter-Strike: Condition Zero	13
Diablo goes Sci-Fi	13
Dungeon Siege: Legends of Aranna	13
Fenimore Fillmore: The Westerner	16
Findet Nemo	18
Freedom Force vs. The Third Reich	14
Half-Life 2-Erweiterung	18
Knights of Honor	12
Leisure Suit Larry 8	18
Neverend	13
Psychotoxic eingestellt	13
RC Squad: Land Machines	20
Rome erst Herbst 2004	18
Secret Weapons over Normandy	21
Singles	21
Sonderheft PC Games Hardware	18
Starsky & Hutch 2	18
The Bard's Tale	20
The Fall	12
Top Ten:	
Die 10 meistgewünschten Oldie-Genres	21
TORC	18
Unreal Tournament 2003 (dt.)	21
Vietcong-Add-on später	20
Virtueller ER	20
Wartime Command	13
Was macht eigentlich ...?	14
Webwars Arena	16

Aktenzeichen XY, Half-Life 2:28
Die Meldung erschütterte Spiele-Industrie und Spielefans gleichermaßen: Die Half-Life 2-Designer gaben bekannt, dass bei einem Hackerangriff große Teile des Source-Codes gestohlen wurden. PC Games begibt sich auf Spurensuche.

Schwerter statt Schrotflinten30

Mit Conan, Gladiator und Knights of the Temple steht eine Reihe neuer Schwertkampf-Spiele vor der Tür. Aber Actionspiel ist nicht gleich Actionspiel: PC Games zeigt, worauf die Entwickler im Unterschied zum Shooter-Genre achten müssen.

Made in Germany: EA Sports32

Im deutschen Electronic-Arts-Hauptquartier in Köln werden nicht nur englischsprachige Titel für den deutschen Markt vorbereitet, sondern auch deutsche Spiele programmiert. Wir haben das fußballverrückte Team um FM 2004-Schöpfer Gerald Köhler besucht.

N-Gage und Handy-Spiele34

Mobiletelefone eignen sich nicht zum Spielen? Nokia will mit dem Game-Handy N-Gage den Gegenbeweis antreten. Für PC Games Anlass für eine Bestandsaufnahme im Bereich der Handy-Spiele.

Vorschau

Pixelpracht42

Strategie

Against Rome	52
Spellforce	44

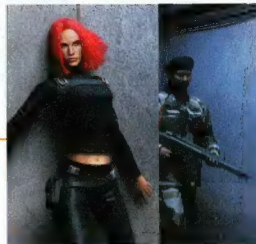
Action

Alias	54
Far Cry	60



Schwerter statt Schrotflinten

Wieso Schießen oder Schnitzeln für das Design von Actionspielen ein großer Unterschied ist.



Alias

Spieler-Umsetzungen von TV-Serien waren auf dem PC bislang wenig erfolgreich. Acclaim startet einen neuen Versuch.

Abenteuer

Star Wars: Knights of the Old Republic ..	62
---	----

Sport

Need for Speed: Underground	64
-----------------------------------	----

Test

So testen wir	74
Testcenter: Infos auf einen Blick	75

Spiel des Monats

Max Payne 2	76
-------------------	----

PC-Games-Einkaufsführer

Classics und Budgetspiele	194
Neuerscheinungen	192
PC-Games-Top-100: Referenzspiele	190
Schwarze Liste	192
Spiele-Sammlungen	192
Zusatz-CDs und Add-ons	192

Strategie

Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten	124
Anno 4 Edition 03/04	118
Civilization 3: Conquest	130
Der Planer 3	125
Die Sims: Hokus Pokus	131
Empire of Magic	129
Empires: Die Neuzeit	106

AKTUELLES

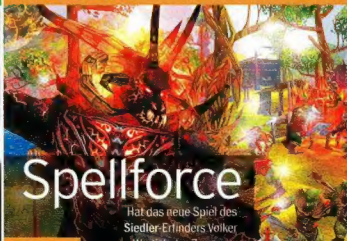


Aktenzeichen XY, Half-Life 2

Peinliche Panne: Anonyme Hacker erleichtern Valve um den Half-Life 2 Source-Code.

S. 28

VORSCHAU



Spellforce

Hat das neue Spiel des Siedler-Erfinders Volker Wertich das Zeug zum Strategie-Hit?

S. 44

TEST

Max Payne 2

Max Payne ist zurück: härter, spannender und spektakulärer als jemals zuvor. Aber auch besser?

S. 76

Feedback: C&C Generäle: Die Stunde Null	93
Piraten: Herrscher der Karibik	116
Railroad Pioneer	114
Railroad Tycoon 3	112
Rollercoaster Tycoon 2: Time Twister	130
Silent Storm	94
Sim City: Rush Hour	128
Superstar Manager	129
UFO: Aftermath	100
Vegas Tycoon	131
Worms 3D	102

Action

Apocalyptica	168
Call of Duty	136
Chaos Legion	166
Feedback: Jedi Knight 3: Jedi Academy	135
Gladiator	144
Halo	156
Heinzlajagd	169
Hidden & Dangerous 2	150
Höllenjagd XXL	169
Millennium Mann	168
Raven Shield: Athena Sword	167
Wings of Honour	169
XIII	160

Abenteuer

Feedback: Knightshift	173
Silent Hill 3	176
Temple of Elemental Evil	174

Sport

Feedback: World Racing	179
FIFA Football 2004	180
NHL 2004	186
Pro Evolution Soccer 3	182

Tipps & Tricks

Inhalt	197
--------	-----

Komplettlösung/Spieltipps

C&C Generäle: Die Stunde Null	225
Commandos 3	207
Empires: Die Neuzeit	217
XIII	211

Kurztipps

Fluch der Karibik	199
-------------------	-----

Freedom Fighters	199
Gothic 2	199
Gothic 2: Die Nacht des Raben	199
GTA Vice City	200
Jedi Knight: Jedi Academy	198
Medal of Honor: Breakthrough (dt.)	200
Star Trek: Elite Force 2	200
Tony Hawk's Pro Skater 4	200
Vietcong	198
XIII	200



Silent Storm

Klein, aber fein: Wie ein fast unbekanntes Software-Juwel das Rundenstrategie-Genre wiederbelebt.

Tuning-Tipps

Call of Duty	202
Halo	200
XIII	201

Hardware-Hilfe

Athlon 64 FX	203
Grafikprobleme bei Freelancer	203
Speicher-Probleme	203
Übertakten für Laien	203
Verhextes BIOS	203

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro	254
Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro	254
Hardware: Referenzprodukte	254
*Rechner des Monats	254

News

Leadtek Winfast A350 TDH LX	239
Netzteil Be quiet! Colorline	238
Neue Nvidia-Chips	238
Nvidia Detonator 52.14	238
Pentium 4 für 1.000 Dollar	238
Powercolor Radeon 9600/9800 XT	239
Sapphire Atlantis Radeon 9800 XT	238

Hardware-Thema

Aktuelle Athlon-64-Chipsätze im Vergleich	241
Athlon 64 im Gepäck	241
Athlon 64: Die klügere Wahl	240
Benchmarks: Athlon-64-Boards	241
Praxis-Tipps: Athlon 64	244

Hardware-Tests

Athlon-64-Mainboards:	
Aopen AK86-L	243
Asus K8V Deluxe	242
Epos 8HDA3+	243
Gigabyte K8NXP	242
Gigabyte K8VXP	242
Leadtek K8N	243
MSI K8T Neo	242

CRT-Monitore:

AOC 9K1L	246
Hyundai Imagequest Q910	246
NEC Multisync FE991SB	246
Sampo Alphascan 871	246

TFT-Monitore:

Acer AL1721	248
CTX S730	248
Iiyama ProLite E430S	248
Xelo SP1702	248

Service

CD-Anleitungen	258
DVD-Anleitungen	256
Impressum	264
Inseratenverzeichnis	264
Kontaktadressen	264
Leserbriefe	262
Rossis Rumpelkammer	260
Schnappschuss	261
Vor 10 Jahren ... ?	266
Vorschau	266

TEST

Empires: Die Neuzeit

S. 106

Die Millionen Empire Earth Nachfolger verortet 1.000 Jahre Menschheitsgeschichte in einem Echtzeit-Strategiespiel.

TIPPS & TRICKS

C&C Generäle: Die Stunde Null

S. 225

Unverzichtbar für alle Hobby-Generäle. Mit Übersichtskarten und Profi-Tipps.

HARDWARE

Gamer-Monitore

S. 246 im Test

Röhrenmonitore sind günstig, TFT-Bildschirme schicken. Was aber ist die beste Wahl für PC-Spieler?

Mit Highspeed zum Highscore? Mit Dell geht das spielend.



GRATIS: DOPPELTER SPEICHER

bei Online Bestellung
eines Dell Systems

Angebot limitiert auf max. 5 Systeme
pro Kunde, solange Vorrat reicht und nur
für den beworbenen Standard-Speicher.



NEU bei Dell ab
15.11.2003!

Pocket-PC von Dell

**Axim™ X3 Pocket PC – die
perfekte Ergänzung zu
Ihrem Notebook!**

- Intel® XScale™ Prozessor
bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 64 MB Intel®
StrataFlash™ ROM
- 3,5" QVGA TFT Display
(240x320)
- Microsoft® Windows®
Mobile 2003 Software

Jetzt ab 231 €*

**Axim™ X3 Pocket PC und
TomTom Navigator 2.0 GPS-
Navigation**

Komplettsystem ab 499 €*
inkl. MwSt.,
zzgl. 12,80 € Versand

Bis zu 15% Rabatt
auf ausgewählte
Desktop-Zubehör von Dell!
Gültig bei Online Bestellung,
solange Vorrat reicht.
Weitere Details unter
www.dell.de/peripherals



**Komplett PC
inklusive
17" Monitor und
Farbdrucker**

Dell™ Dimension™ 2400 „Komplett PC“

- Intel® Celeron™ Prozessor 2.40 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹⁾
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdopplung
bei Online Bestellung
- 80 GB²⁾ Festplatte, 7200 U/min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- Combo Laufwerk mit 16x DVD & 48/24/16x CD-RW
- Works 7.0 (OEM)³⁾, Antivirenssoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Dell™ E773s, 17" Monitor, TCO-95, schwarz
- Lexmark 2805 Farbdrucker

699 €

Systempreis inkl. 17" Monitor
und Farbdrucker, inkl. MwSt.
und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- mit 120 GB²⁾ Festplatte 120 U/min.: + 35 €⁴⁾
- mit Eicon DWA ISDN PCI 2.0 Karte: + 81 €⁴⁾
- mit 6x DVD-RW-Brenner mit Software: + 104 €⁴⁾
- Aufpreis für Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40 GHz nur 174 €⁴⁾
- Aufpreis für Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.60 GHz nur 264 €⁴⁾

Finanzierung schon ab 22,37 € mtl.*

E-Value: 1020-D0411



Dell™ Dimension™ 4600 „Expert“

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz mit HT Technologie
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹⁾
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdopplung
bei Online Bestellung
- 120 GB²⁾ Festplatte, 7200 U/min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 92 MB ATI Radeon™ 9800 – 6x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD+RW Brenner (4x/24x) & 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)³⁾, Antivirenssoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.129 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- Dell™ 800FP 19" TFT nur 579 €
- mit Dell™ 2300 Wireless LAN Router & USB Adapter: + 174 €⁴⁾
- mit Intel® Pro 1000T Gigabit Ethernet Adapter: + 95 €⁴⁾
- mit Aherc Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 104 €⁴⁾
- Aufpreis für 2,66 GHz nur 116 €⁴⁾
- Aufpreis für 2,80 GHz nur 232 €⁴⁾

Finanzierung schon ab 36,12 € mtl.*

E-Value: 1020-D1611



**Mo
Serial-ATA
Festplatten
bis zu 500 GB
Gesamtkapazität**

Dell™ Dimension™ 8300 „Superior“

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.0 GHz mit HT Technologie
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹⁾
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdopplung
bei Online Bestellung
- 120 GB²⁾ Serial-ATA Festplatte, 7200 U/min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATI Radeon™ 9800 – 6x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy™ 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD+RW-Brenner (4x/24x) & 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)³⁾, Antivirenssoftware
- Dell Tastatur, USB Wheel Maus, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.199 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- Dell™ 800FP 19" TFT Display nur 514 €
- mit zweifach 120 GB²⁾ Serial-ATA Festplatte: + 209 €⁴⁾
- mit ATI Radeon™ 9800 XT Grafik: + 232 €⁴⁾
- Microsoft® Office 2003 Basic Edition: + 91 €⁴⁾
- Aufpreis für 3,20 GHz mit HT Technologie nur 232 €⁴⁾

Finanzierung schon ab 38,36 € mtl.*

E-Value: 1020-D2111



Alle Preise sind nicht rebattierbar nach Rahmenverträgen und gültig, solange Vorrat reicht. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor, Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell®, das Dell® Logo, Axim™, Dimension™, Inspiron™, TrueMobile™ und UltraSharp™ sind Warenzeichen der Dell Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel®, Intel Inside®, das Intel Inside Logo, Centrino®, das Intel Centrino® Logo und Pentium® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. 1) Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. 2) Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiersicher. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefonverbindungen anfallen). 3) Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. 4) Effektivverzinsung nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unternehmer Partnerbank. Eine Anziehung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Dimension™
Systeme
jetzt bis zu
3.20 GHz

Abbildung kann vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.

Schneller zum nächsten Level mit Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 3.20 GHz.

Manche Games sollten nie zu Ende gehen, in anderen ist ein schneller Sieg das Ziel. Doch bei der Hardware ist Tempo immer gefragt. Im Kampf gegen ruckelnde Grafiken und lahme Festplatten ist Dell Ihr Verbündeter. Rüsten Sie auf mit aktueller Technologie, wie dem Intel® Pentium® 4 Prozessor bis zu 3.20 GHz. Und nutzen Sie die neuen Festplatten mit 250 GB**. Oder sichern Sie sich klaren Durchblick mit der Nvidia GeForce™ FX 5200 Grafik beim Dell® Dimension™ 4600 „Advanced Plus“. Maximale Geschwindigkeit ist bei Dell selbstverständlich. Genauso wie ein günstiger Preis. www.dell.de

Empfehlung des Monats:

Dell™ Dimension™ 4600 „Advanced Plus“

Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz mit HT Technologie

Windows® XP Home Edition (OEM) auf CD¹⁰²

512 MB RAM statt 256 MB RAM:
Speicherverdoppelung bei Online Bestellung

128 MB Nvidia GeForce™ FX 5200, DVI, TV Out

16x DVD-ROM & 48x CD-Brenner inkl. Software

• 120 GB** Festplatte, 7200 U/Min. • Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready • 5.1 Dolby Digital Soundlösung • Works 7.0 (OEM), Antivirensoftware • Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0 • 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

899 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Dell™ E171FPb 17" TFT Display nur 463 €
• mit Creative Audigy™ 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 70 €
• mit 200 GB** EIDE Festplatte: + 128 €
• mit ATI Radeon™ 9800 XT Grafik + 360 €
Finanzierung schon ab 28,77 € mt.¹

E-Value: 1020-D1511

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Dell™ Dimension™ 8300 „Extreme“

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.0 GHz mit HT Technologie
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹⁰³
- 1024 statt 512 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung bei Online Bestellung
- 2 x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATI Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy™ 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD-RW-Brenner (4x24x) und 8x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM), Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Maus, 3,5" Floppy, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.599 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- Dell™ 1901FP HAS 19" TFT Display nur 789 €
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte: + 104 €¹
- mit Dell™ Wireless LAN Router und USB Adapter: + 174 €²
- mit 2 x 250 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1): + 429 €³
- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 232 €⁴

Finanzierung schon ab 51,5 € mt.¹

E-Value: 1020-D2211



Dell™ Inspiron™ 5150 „Basic“

- Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹⁰³
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung bei Online Bestellung
- 30 GB* Festplatte
- 15" UltraSharp™ SXGA+ TFT Display (1400 x 1050)
- Modem & 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 32 MB Nvidia GeForce™ FX Go 5200 Grafik
- Combo Laufwerk mit 8x DVD & 24/10x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrared, Dual-Point
- Lithium Ionen Akku mit 96 Wh, Quick-Charge
- Works 7.0 (OEM), Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.399 €

Systempreis, inkl. MwSt.
und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- Dell™ Wireless LAN 802.11 b/g Karte: + 41 €¹
- mit 40 GB* Festplatte: + 46 €²
- mit 4x DVD-RW-Brenner mit Software: + 174 €³
- mit Nylon-Notebookschutzhülle: + 35 €⁴
- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 232 €⁵

Finanzierung schon ab 44,76 € mt.¹

E-Value: 1020-13011



Dell™ Inspiron™ 8600 „Superior“

Optional:
• austauschbare Designs

NEU!

- Intel® Pentium® M Prozessor 1.50 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹⁰³
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung bei Online Bestellung
- 40 GB* Festplatte
- 15.4" UltraSharp™ WXGA+ TFT Display (1680 x 1050)
- Modem & 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB Nvidia GeForce™ FX Go 5650 Grafik
- Combo Modem mit 8x DVD & 24/10x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrared, Dual-Point
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Works 7.0 (OEM), Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Intel® Pro/Wireless 2100 Wireless LAN Karte

1.799 €

Systempreis, inkl. MwSt.
und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- mit 4x DVD-RW-Brenner mit Software: + 174 €¹
- mit praktischem Dell Notebookdruckkissen: + 69 €²
- mit Farbbast (vier verfügbar): + 35 €³
- Aufpreis für 1.70 GHz nur 232 €⁴

Finanzierung schon ab 57,56 € mt.¹

E-Value: 1020-14111



Logitech Extreme 3-D
Joystick: 7 programmierbare
Tasten, Schubregler, Drehgriff,
Rumblickschalter
nur 29 €
inkl. MwSt., zzgl. 12,80 € Versand



Logitech Wingman Formula
Force GP Racing Wheel
• Robustes Design
• inkl. Pedalen und Software
nur 574 €
inkl. MwSt., zzgl. 12,80 € Versand



Dell™ 2100 MP Projektor
Große Leistung zum erschwinglichen Preis: 1000 ANSI Lumen,
Kontrast: 1800:1, SVGA-Auflösung
800 x 600, nur 1,8 kg
nur 1.390 €
inkl. MwSt., zzgl. 12,80 € Versand

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank
E-Value™: Mit der Eingabe
des E-Value-Codes auf
unserer Homepage unter
www.dell.de finden Sie
sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden

Privatkunden

SAVE ONLINE

Tel. Mo.-Fr. 9-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif - Fax 080/5224401, 0,2 €/Min. bundesweit

0800/156 33 55
0800/146 33 55
www.dell.de

Easy as

DELL™

Österreich: Tel. 0820/240530 47, Fax 0820/240530 49, 0,15 €/Min., www.dell.at - Schweiz: Tel. 0 222/799-01 01, Fax 0 222/799-01 90, www.dell.ch

Gewinnen und mitmachen

Spiele-Hardware vom Feinsten!

Logitech

10x Logitech MX300 Optical Mouse (je € 50,-)

Die USB-Maus mit dem optischen Sensor verfügt über ein ansprechendes Design und ist sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Über die Quick-Switch-Programmtaste können Sie sehr schnell zwischen Programmen wechseln.



4x Logitech Cordless Desktop Navigator (je € 80,-)

Eine formschöne kabellose Tastatur in Weiß und Silber mit einer dazu passenden optischen Maus. Mit dem Cordless Desktop Navigator spielen Sie ohne lästige Kabel. Über zusätzliche Tasten können Sie auf das Internet und viele andere nützlichen Funktionen zugreifen.



3x Premium Stereo USB Headset 30 (je € 70,-)

Dieses USB-Headset liefert dank eigener Mini-Soundkarte klaren digitalen Sound mit Rauschunterdrückung. Der anpassbare Bügel des Mikrofons und die Ohrpolster sind aus trageleichtlichem, weichem Material. Am Kabel ist ein praktischer Stumm-Schalter und ein Lautstärkeregler mit griffiger Oberfläche angebracht.



Corsair

1x Hauptspeicher „TwinX 1024-4000 Pro“ (je € 465,-)

Die Bausteine des DDR5000-Speicherbaus wurden auf hohe Performance getestet und aufeinander abgestimmt. Die beiden 512-MByte-Speicherriegel liefern Ihnen besonders gute Performance auf Mainboards mit Zweikanal-Technik (zum Beispiel Nvidias nForce2). Als erster Speicherhersteller verwendet Corsair LEDs, die Ihnen anzeigen, wann der Speicher aktiv wird.



1x Wasserkühlung „Hydrocool 200“ (je € 375,-)

Diese innovative, tragbare Wasserkühlung ist für Hauptprozessoren von AMD und Intel geeignet, besitzt selbstversiegelnde Anschlüsse und kann den PC durch einen Alarm-Modus sogar eigenständig abschalten. Das Hydrocool 200 ist ein leicht einbaufähiges Wasserkühlungs-Set, das aufgrund der flexiblen Lüftersteuerung des Radiators auch leise arbeitet.



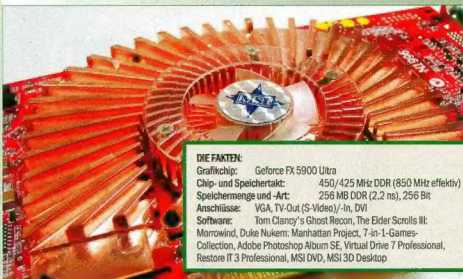
1x Hauptspeicher „TwinX 512-3200 Low Latency“ (je € 190,-)

Dieses Paket besteht aus zwei perfekt aufeinander abgestimmten DDR400-Speicherriegeln mit je 256 MByte. Die beiden Module auch mit niedriger Speicherlatenz perfekt arbeiten, erhöht sich die Gesamtleistung Ihres PCs, wenn sie mit der gleichen Taktfrequenz des Frontside-Bus Ihres Mainboards getaktet sind.

MSI

2x MSI-Grafikkarte FX5900U-VTD256 (je € 550,-)

Nicht nur Nvidia-Fans werden mit dieser Platine glücklich, denn auf ihr werkelt der derzeit schnellste Grafikchip des kalifornischen Chip-Herstellers. Im Test der PC Games erreichte die MSI-Platine eine fabelhafte Wertung (Note 1,32 in PC Games 10/03, S. 186). Kein Wunder, denn die FX5900U-VTD256 verfügt auf Vorder- und Rückseite über einen fächerartigen Kühlkörper, der für erstklassige Überlastungsergebnisse sorgt. Die AGP-8X-Grafikkarte rechnet standardmäßig mit 450 MHz Chiptakt und 425 MHz DDR-Speichertakt (850 MHz effektiv) und wird mit einem sehr großen Ausstattungspaket geliefert.



DIE FAKTEN:

Grafikchip: GeForce FX5900 Ultra
Chip- und Speichertakt: 450/425 MHz DDR (850 MHz effektiv)
Speichermenge und -Art: 256 MB DDR (2.2 ns), 256 Bit
Anschlüsse: VGA, TV-Out (S-Video), In, DVI
Software: Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project, 7-in-1-Games-Collection, Adobe Photoshop Album SE, Virtual Drive 7 Professional, Restore IT 3 Professional, MSI DVD, MSI 3D Desktop

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, PCGGWINNPIEL PCG1, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinne werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS* mit dem Inhalt „PCG1“ an die Telefonnummer: 811 14 (Deutschland), 724 44 (Schweiz) oder 0900-101010 (Österreich). Alternativ können Sie uns auch anrufen: 0190-658 650 (€ 0,41/Min., Deutschland) oder 0901-210211 (sfr 0,50/Min., Schweiz).

- * Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Alienware und der Computec Media AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausbezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! VT, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

per SMS!

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 1. Dezember 2003)

PC-Games-Charts (Seite 24)

Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel!
Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGC LIEBLINGSSPIEL“ an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 22)

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGM SPIELENAM“ an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

Keine Postkarte zur Hand?
Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden?

Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen.
An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekunden-schnelle:



PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Die glücklichen Gewinner stehen fest.
Im Monat September haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Marco Gallus aus Faldatal

Die Sony PlayStation 2:
Alexander Leuteritz aus Löhau

Den Nintendo GameCube:
Jochen Riemer aus Oberhausen

Den Nintendo Game Boy Advance SP:
Petra Kimmann aus Essen

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sparten und der Computer-Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die erste Adresse für Mail • Message • More

GMX - und Ihre Fotos können was erleben!

Machen Sie online mehr aus Ihren Digitalbildern –
mit dem GMX MediaCenter!

**Jetzt
kostenlos
einsteigen!**



SUPER-PRÄMIE

Jetzt einsteigen und diese Digital-
kamera günstig als Prämie sichern.

Jendigital JD C 2.1 LCD, Digitalkamera mit 2 Megapixel,
4-fach Digital-Zoom und 1,5" Farb-TFT Display

*Bei Bestellung von: GMX TopMail 49,- €; GMX ProMail 69,- €;
GMX FreeMail 99,- €; je 6,90 € Versandkosten. 12 Monate
Mindestvertragslaufzeit bei GMX ProMail/TopMail.

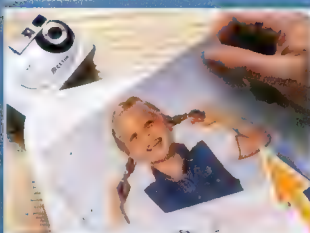


Foto-Messenger

Das einfachste Lieblingsfoto per Mail oder MMS versenden und als Foto per Post verschicken lassen.

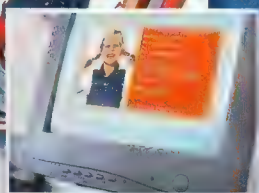
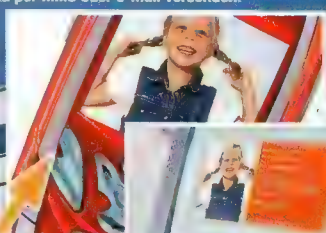
MMS und Multimedia-Größe

versenden Sie Multimedia-Größe direkt vom PC supergünstig auf Handy oder Mobiltelefon, an andere PCs! Lieblingsfotos anschauen, Musik anhören und per MMS oder e-mail versenden.



GMX MediaCenter

Bitte wählen



GMX

Ordner

DFS/Fotos/KnipsKnips

- ☐ Mallorca 2004
- ☐ Oma & Opa
- ☐ Straßenfest
- ☐ Geliebte Dateien

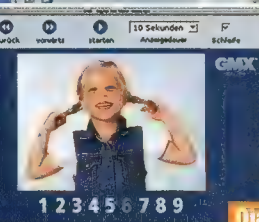


☐ Marien frech.jpg

☐ Marien Sonne

Online-Fotogalerie!

Bis zu **1000 MB** Speicherplatz für ihre Alben im Netz! Ohne eigene Homepage! Ohne Programmierkenntnisse! Fotospaß einfach mit Freunden und Bekannten teilen!

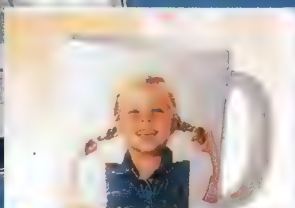


Diashows online

Bilder auf der Online-Fotogalerie präsentieren lassen, per e-mail oder MMS versenden, auf Handy...

Foto-Fanartikel!

Ihr Lieblingsbild auf T-Shirt, Tasse, Mousepad, etc.? Schnell, günstig, bequem? Geklickt und schon...



Neu: GMX MediaCenter – der heißeste Trend im Internet!

Mit einer GMX e-mail-Adresse sind Sie nicht nur auf dem aktuellen Entwicklungsstand bei Mail und Messaging. Ganz ohne Zusatzkosten können Sie jetzt im neuen GMX MediaCenter z. B. beliebig viele Fotoalben anlegen und mehr Möglichkeiten des digitalen Fotospaßes nutzen: weltweit übers Internet zugreifen, im Handumdrehen anderen per e-mail den Zugriff auf ausgewählte Dateien erlauben, MMS aufs Handy senden und, und, und. Bis zu 1000 MB Speicherplatz für Bilder, Soundfiles, Filme, Dokumente stehen zur Verfügung, raffiniert gekoppelt an das GMX e-mail-System. Vom kostenlosen GMX FreeMail bis zum mehrfach prämierten GMX TopMail, mit dem GMX MediaCenter eröffnen sich neue fantastische Möglichkeiten! Wann sichern Sie sich Ihre persönliche GMX Adresse?

GMX
Mail • Message • More
www.gmx.de

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Ich fordere: Pisa-Tests für
Computerkollegen!

„Nein, halt, geh da nicht weiter, da liegt eine Grana ...“ Bumm! Wenn Sie wie ich ein Fan von Taktik-Shootern sind, kennen Sie solche erschütternden Szenen zur Genüge: Ein computergesteuerter Mitstreiter aus Ihrem Einsatztrupp baut Mist und Sie dürfen die Mission noch einmal neu starten. Mit der Ausnahme von Operation Flashpoint kann ich mich wirklich an keinen Team-Shooter erinnern, in dem die KI-Kollegen nicht wie blind und taub übers Schlachtfeld gestakst wären. Teilweise sind die Jungs sogar eine größere Gefahr als die Gegner. Da werfen sich die „Elitekämpfer“ der Rainbow-Antiterrorgruppe bei Raven Shield die Blindgranaten vor die eigenen Füße, da rennen meine Schützlinge in Vietcong aufrecht ins Maschinengewehrfeuer, da drehen sich die Bots aus Battlefield 1942 minutenlang planlos um die eigene Achse. Jüngstes Beispiel: Hidden & Dangerous 2. Was als Teamspiel angepriesen wird, ist de facto ein gewöhnlicher, wenn auch spannender Ego-Shooter, weil die Computergenossen ständig den Befehl verweigern.

Liebe Entwickler, ich weiß, am Thema künstliche Intelligenz beißt sich selbst die Wissenschaft seit Jahren die Zähne aus. Aber es muss doch möglich sein, den Pappkameraden zumindest ein paar Grundregeln beizubringen. Etwa: „Wenn du am Turmhangen hängen bleibst, versuch es mal ein paar Zentimeter weiter links oder rechts.“ Fragt zur Not im Mod-Lager nach, schließlich gibt es eine ganze Reihe von Hobbyprogrammierern, die etwa glaubwürdige Bots für Counter-Strike entwickelt haben. Oder orientiert euch an positiven Beispielen wie Unreal Tournament 2003 (etc.). Mir jedenfalls ist es schnurz, ob das nächste Team-Actionspiel die neueste Pixel-Shader-Generation und Dolby-Surround-Sound unterstützt, wenn der IQ der KI-Gefährten sich wieder auf Knackebrot-Niveau bewegt. Wo ich schon mal dabei bin: Das gilt auch für Echtzeit-Strategie.

RÜDIGER STEIDLE

KNIGHTS OF HONOR

Ränkespiele im Mittelalter



Zu Sunflowers Aufbau-Strategiespiel *Knights of Honor*, in dem man in *Lords of the Realm*-Manier ein Königreich regiert, sind weitere Details bekannt geworden. So sollen die Tageszeiten nicht nur Einfluss auf die Grafik, sondern auch auf die Schlachten nehmen. Bei Nacht sind etwa einerseits anrückende Feindarmeen schwerer auszumachen, andererseits leidet die Moral der Kämpfer unter der Finsternis. Über 1.000 Ritter, alle mit unterschiedlichen rollenspielähnlichen Charaktereigenschaften, helfen Ihnen bei der Armeeführung und der Verwaltung Ihrer Ländereien. Wer weniger kriegerisch veranlagt ist, kann das mittelalterliche Europa auch durch Wirtschaftsmacht und Verhandlungen unter Kontrolle bringen. Die diplomatischen Optionen reichen vom Verheiraten der Nachkommen bis hin zu Attentaten. Im Sommer nächsten Jahres soll es so weit sein.

THE FALL

Endzeitstimmung

Das Berliner Entwicklerstudio Silver Style, bekannt geworden durch *Soldiers of Anarchy*, arbeitet zurzeit am Endzeit-Rollenspiel *The Fall: Last Days of Gaia*. Dabei wird der Spieler ins Jahr 2083 versetzt: Außer Kontrolle geratene Terraformer-Maschinen haben die Atmosphäre mit CO₂ voll gepumpt und einen Klimazusammenbruch verursacht. Nun gilt es, in der anarchischen Postapokalypse gegen Mutanten, umherziehende Gangs und Truppen eines neuen Diktators zu bestehen.



WARTIME COMMAND

Battlefield Command mit neuem Namen



Um sich auch namentlich klarer von anderen Echtzeit-Strategiespielen zu unterscheiden, haben Codemasters und Entwickler 1C den bisher als **Battlefield Command** bekannten Titel in den Zungenbrecher **Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945** umbenannt. Der Erscheinungstermin im Frühjahr 2004 bleibt davon unberührt. Die neue Adresse im Web lautet jetzt: www.codemasters.de/wartimecommand.



Das slowakische Entwickler-Studio Mayhem (**Empire of Magic**, Test auf Seite 129) hat die Arbeit am Rollenspiel **Neverend** aufgenommen. Die Story erinnert an ein Märchen: Der Spieler übernimmt die ungewöhnliche Rolle einer kranken Fee, die sich in einer fremden, von ignoranten Menschen bevölkerten Welt zurechtfinden muss. Die setzt sich übrigens aus vorbezeichneten Hintergründen zusammen. Teil des Spiels sind Adventure-Elemente: Beispielsweise benutzen und kombinieren Sie Gegenstände, um weiterzukommen. Termin: 2004.



Schon zum vierten Mal beauftragt Valve ein Entwicklerteam mit der Arbeit an **Counter-Strike: Condition Zero**. Nach **Rogue**, **Gearbox** und **Ritual** zeichnet jetzt die Firma **Turtle Rock** (von ehemaligen Westwood- und EA-Pacific-Mitarbeitern gegründet) für die Singleplayer-Auskopplung von **Counter-Strike** verantwortlich. Als Release wird dennoch nach wie vor der 18. November 2003 angepeilt.

DUNGEON SIEGE
Legends of Aranna

Die vorliegende Vorabversion verfehlt ihre Wirkung nicht: Die zusätzliche Kampagne der Action-Rollenspiel-Fortsetzung macht genauso süchtig wie das Original-Dungeon Siege – und sieht mit seinen dichten Dschungelregionen und Küstenabschnitten genauso toll aus. Frische Zaubersprüche verwandeln Ihre Mitstreiter in mächtige Wölfe oder Skorpione, mit denen Sie sich gegen 100 frische Kreaturen wehren. Außerdem neu in Ihrer Party: ein Halbbiese, der

seine Mitstreiter von mindestens drei Köpfen übertrumpft. unterwegs finden Sie fantastische neue Einzigartigkeiten, die Sie Ihrem wehrhaften Transport-Träger auf den Rücken schmalen oder im neuen geräumigen Rucksack unterbringen. Das Add-on wurde übrigens nicht direkt von Gas Powered Games, sondern von Mad Doc Software entwickelt, die auch das **Empire Earth**-Add-on produziert haben. **Legends of Aranna** erscheint voraussichtlich Anfang Dezember.

Unreal-Engine frei

Freizeitentwickler dürfen künftig kostenlos auf die beliebte Unreal-Engine zurückgreifen. Entwickler Epic Games stellt den „nackten“ Source-Code samt Editor unter www.epicgames.com/UnrealEngineNews.html zum Download bereit. Für kommerzielle Produkte muss von professionellen Programmierern allerdings immer noch eine Lizenz erworben werden.

Romero bei Midway

Die ehemaligen Stardesigner John Romero und Tom Hall werden künftig für Midway tätig sein. Erstes Spiel: eine Neuauflage des Arcade-Klassikers **Gauntlet**. Dabei übernimmt Romero die Projektleitung.

Psychotoxic eingestellt

Der Publisher CDV hat die Arbeiten am Action-Adventure **Psychotoxic** und dem Sci-Fi-Rollenspiel **Sabotain** gestoppt. Ob die Projekte bei einer anderen Firma unterkommen, ist noch nicht geklärt.

Diablo goes Sci-Fi

Mit **Space Hack** hat Entwickler **Rebelmind** (Grom) ein Action-Rollenspiel im **Diablo-Stil** angekündigt. Gefangen in einer kosmischen Anomalie, kämpfen Sie sich in 45 Levels durch schier unendliche Alien-Horden. Als Erscheinungsdatum wird das erste Halbjahr 2004 angepeilt.

Gabriel komponiert Myst

Peter Gabriel, Grammy-Preisträger und ehemaliges Mitglied von Genesis, steuert künftig die gesamte musikalische Untermauerung für die Adventure-Serie **Myst** bei. Von ihm stammt bereits der Titel „**Burning You Up, Burning You Down**“ im Online-Ableger **Uru: Ages Beyond Myst**.

Siedler selbstständig

Die an der **Siedler**-Serie beteiligten Entwickler **Rolf Klischewski**, **Torsten Hess**, **Thorsten Wallner**, **Frank Licht**, **Phillip Kurasaw** und **Rainer Foetzi** haben ein neues Studio mit dem Namen **Digital Mining** gegründet. Ein Puzzlespiel namens **Magische Kristalle** ist bereits in der Mache.

Up to date mit PC Games

Der **PC-Games-Newsfeed** bringt sämtliche Neuigkeiten, die auf der www.pcgames.de-Seite erscheinen, sofort auf Ihren Desktop. Laden Sie einfach den **Tickle** auf www.ans.de/rdflicker herunter und aktivieren Sie den Feed auf www.pcgames.de/estimates/rss/pcfeed.xml.

Was macht eigentlich ... Massive Development



Dass vielseitig einsetzbare Spiel-
Triebwerke nicht nur von Id Software
oder Epic entwickelt werden, hat das
Massive-Development-Team längst
bewiesen: Die In Aquanox 1 und 2
verwendete Krass-Engine zeichnet

sich durch grandiose Optik und
ein flexibles Gerüst aus. So wird
die Technik beispielsweise auch
von Phenomic für das Echtzeit-
Strategie-Spiel Spellforce oder

Im Benchmark Aquamark
3 genutzt. Massive wird
sich aber nicht auf die En-
gine-Entwicklung konzen-
trieren, sondern weiterhin
Spiele produzieren. Im PC-
Games-Interview kündigt

Massive-Mitbegründer Alexander Joriss etwas völlig Neues
an und spielt auch mit dem Gedanken an einen Mehrspie-
ler-Titel in der Aquanox-Welt.

PC Games: Was kommt nach Aquanox 2?

Joriss: „Wir haben Aquanox 2: Revelation mit
vielen neuen Features auf die PlayStation 2 ge-
bracht und feilen nun an den Details. Da wir die
Krass-Engine auf die Konsole angepasst haben
und die Hardware voll ausnutzen, sieht diese Ver-
sion sogar noch besser als die PC-Fassung aus.“

PC Games: Eure Krass-Engine wird jetzt sogar
im Echtzeit-Strategiespiel Spellforce eingesetzt
– was macht die Engine so vielseitig einsetzbar?

Joriss: „Die Krass-Engine ist kein monolithi-
sches, auf ein Genre festgelegtes System. Der
Darstellungstil ist nur ein kleiner Teil der ver-
fügbaren Module. Somit ist die Engine flexibel
und vielseitig einsetzbar. Mittlerweile wie ge-
sagt auch auf anderen Plattformen, etwa der
PlayStation 2.“

PC Games: Schleichfahrt, Aquanox und Aqua-
nox 2 spielen alle in einem sehr ähnlichen Szena-
rio – unter Wasser. Warum fühlt ihr euch so
wohl in diesem Element?

Joriss: „Der Entwicklung des Schleichfahrt-Sze-
narios ging voraus, dass wir der Welt keinen
weiteren Weltraum-Shooter beschoren wollten.
Außerdem gibt uns das Unterwasser-Setting die
Möglichkeit, Kämpfe in Bodennähe zu inszenie-
ren. Verbunden mit dem klaustrophobischen
Ambiente hat uns das die Entscheidung für die
Schleichfahrt-Welt recht leicht gemacht.“

PC Games: Zu welchem Spiel würdest du gerne
eine Fortsetzung entwickeln und warum?

Joriss: „Über Fortsetzungen denken wir momen-
tan nur am Rande nach. Wir werden mit unseren
nächsten Produktionen Grundsteine für neue
Spielmechaniken und Inhalte legen.“

PC Games: Eure bisherigen Spiele legten den
Schwerpunkt auf die Einzelspieler-Kampagne.
Welche Multiplayer-Konzepte könntet ihr euch
für ein mögliches Aquanox 3 oder ähnliche
Spiele vorstellen?

Joriss: „Die Aquanox-Welt böte einige in-
teressante und denkbare Multiplayer- und auch
Massive-Multiplayer-Varianten. Das zu erläu-
tern, würde den hier zur Verfügung stehenden
Rahmen sprengen.“



COMMAND & CONQUER GENERÄLE: DIE STUNDE NULL

Die Generäle im Netz



Mit neun frischen Spezialgenerälen erweitert **Die Stunde Null** das Waffenarsenal von **Ge-
neräle** auf insgesamt zwölf spielbare Parteien. Was wie ein Balancing-Albtraum klingt, wurde
vom Entwicklungsteam rund um Harvard Bonin hervorragend umgesetzt. Ob alleine oder in
Teams – der Mehrspielermodus gewinnt noch einmal an taktischen Möglichkeiten. Leider
nicht konsequent genutzt wurden die technischen Chancen: So hat man zwar endlich die Wahl,
die Anzahl der Superwaffen programmseitig zu limitieren, ein solches Spiel fließt jedoch nicht
in die Statistikwertung mit ein – wer darauf nicht verzichten möchte, ist weiterhin auf Abspra-
chen angewiesen. Dank der spielerischen Neuerungen schlagen wir dennoch einen Prozent-
punkt auf und bewerten den Mehrspielermodus mit 95 Prozent.

BATTLE MAGES

Echtzeit-Strategie aus Russland

Die Verknüpfung von Rollenspiel
und Echtzeit-Strategie zelebriert auch
Battle Mages, das vom russischen Ent-
wickler Targem entwickelt wird. Sie
kreieren einen Charakter, der entweder
Zauberer oder Nahkämpfer ist, und stür-
zen sich mit einer Armee von Bogen-
schützen und Krieger in die Schlacht
gegen einen bösen Magier. Die Be-
sonderheit: Ihre zuerst schwächliche
Spielfigur entwickelt sich wie in einem
Rollenspiel zum richtigen Helden. **Battle
Mages** soll Ende des Jahres erscheinen.



FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Nachfolger zum Comic-Spiel



Irrational Games kündigte einen Nachfol-
ger zum Comic-Taktik-Spiel **Freedom Force**
(PC-Games-Wertung: 81%) an. In **Freedom
Force vs. The Third Reich** reist die Super-
heldenarmee zurück in die Zeit des Zweiten
Weltkriegs, um „Blitzkrieg“, einen finsternen
Schergen des Nazi-Regimes, zu besiegen. Als
Haupt-Features nennt der Entwickler überar-
beitete KI sowie eine erneuerte Grafik-Engine
für einen authentischen Comic-Look. Termin:
Frühling 2004.

An dieser Stelle
wurde ich wiedergeboren.

Mobile Multiplayer-Spiele

Spiele von führenden Publishern auf Game Cards

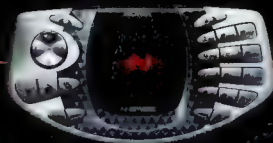
Beeindruckende 3-D-Grafik

Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen

Triband-Mobilteléfono

MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

MEINUNG

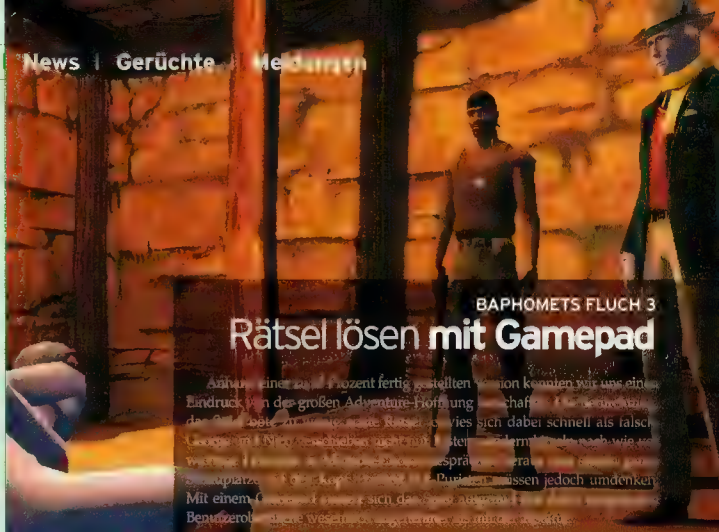
PETRA MAUERÜDEK



„Nur ein Ego-Shooter ...“

„Es funzt wirklich!!!“, versucht der Anbieter jeden Zweifel zu zerstreuen. Immerhin zweistellige Euro-Beträge werden geboten, ehe EBay die Versteigerung der fertigebotenen Half-Life-2-Beta-Version stoppt. Nur eine kleine Metastase einer bislang beispiellosen Begebenheit: Hacker waren ins Valve-Netzwerk eingedrungen und hatten sich den Quellcode von Half-Life 2 auf die Festplatte geladen. Mr. Smith wurde sich Krawatte und Brille zurechtrücken und bemerken: „Nur ein Ego-Shooter ...“. Doch Jeder weiß: Half-Life-2-Protagonist Gordon Freeman ist der Neo unter den Computerspielen, ein Messias, Heilsbringer. Es war gerade mal eine Frage von Stunden, bis findige Coder die Daten kompiliert und eine lauffähige Version gebastelt hatten. Als habe es jenseits des Haltet-den-Dieb-Hilferufs von Valve-Boss Gabe Newell noch eines Echtheits-Beweises bedurft, verbreiten sich Hunderte von Screenshots in Windeseile im Web – und das bei einer Firma, die offizielle Bilder für gewöhnlich nur in homöopathischen Dosen verabreicht. Natürlich sind die Half-Life-Fans rund um den Globus zunächst geschockt und irritiert, doch die Entrüstung und Anteilnahme hält angesichts der kursierenden Bilder nicht lange vor – vergleichbar mit einem Verkehrsunfall auf der Gegenfahrbahn: Schreckliche Sache, aber man muss trotzdem immer wieder hinschauen.

Die Konsequenz: Erst mal verschiebt sich Half-Life 2 auf unbestimmte Zeit, weil anhand des freigelegten Source-Codes jeder halbwegs talentierte Programmierer nachschauen kann, wie die Teufelskerle bei Valve das denn so machen. Zudem müssen natürlich die nun Scheunentor-großen Sicherheitslücke des Valve-eigenen Download-Service Steam gestopft werden, auch das dauert. Und wenn man dann noch weiß, dass ausgerechnet die prominentesten Entwicklerstudios ohnehin eine ungesunde Wir-sagen-nix-Paranoia an den Tag legen und weder der Presse noch den Niederlassungen des eigenen Publishers auch nur eine Handbreit über den Weg trauen, gibt es im Endeffekt nur Verlierer. Mehr Misstrauen, mehr Kontrolle, mehr Paranoia, aber weniger Zeit, Geld und Ressourcen für die Entwicklung guter Spiele. Falls es das ist, was der Valve-Spion erreichen wollte, dann herzlichen Glückwunsch: Es funzt wirklich ...

BAPHOMET'S FLUCH 3
Rätsel lösen mit Gamepad

Aufbau einer zu 100 Prozent fertiggestellten Version konnten wir uns einen Eindruck von der großen Adventure-Hoffung verschaffen. Die Entwickler haben das Spiel so gebaut, dass es sich nicht nur als Rätsel, sondern auch als Action-Game darstellen lässt. Die Spieler können sich dabei schnell als falsch fühlen, wenn sie die Rätsel nicht richtig lösen. Die Spieler müssen jedoch umdenken. Mit einem Gamepad lässt sich das Spiel noch besser steuern. Die Spieler können die Rätsel leichter lösen, wenn sie das Spiel mit einem Gamepad spielen.



FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

Lucky Lukes Cousin

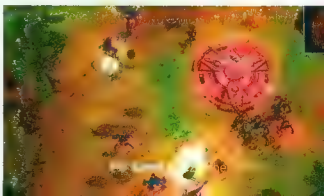


Nach Three Skulls of the Toltecs aus dem Jahre 1996 kehrt der trottelige Cowboy noch in diesem Winter komplett in 3D zurück. The Westerner soll das erste 3D-Adventure werden, das komplett mit der Maus gesteuert wird. Fenimore trifft dabei erneut auf allerlei zwielichtige Banditen und Wildwest-Klischees.

Das Hannoveraner Entwickler-Team exDream entertainment stellte PC Games das aktuelle Projekt Webwars Arena vor. In diesem ungewöhnlichen Echtzeit-Strategiespiel kümmern Sie sich weder um Basenbau noch um Ressourcen. Stattdessen liefern Sie sich mit bis zu sieben menschlichen Mitspielern via Netzwerk oder Internet heiße Gefechte um die gegnerischen Flaggen in Capture-The-Flag-Duellen. Extras wie ein Meteoritenhagel oder der bekannte Quad Damage lockern das Spiel auf. Das Veröffentlichungsdatum steht allerdings noch in den Sternen.

WEBWARS ARENA

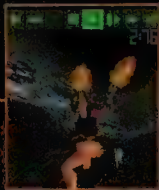
C&C für Puristen



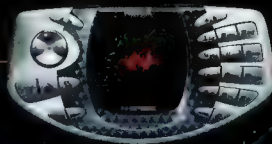


An dieser Stelle
bin ich mit Lara weiter gegangen
als mit jeder anderen.

**TOMB
RAIDER**
Starring Lara Croft



**N-GAGE
ARENA**



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Tomb Raider™, jetzt auf N-Gage™. Begleite Lara Croft bei diesem neuen mobilen
3-D-Action-Abenteuer – ganz ohne Kabel. Erlebe die Revolution von mobilen Online-
Spielen mit der N-Gage™ Arena. Und das bietet dir die N-Gage Arena online: Shadow-
Gaming, Walk-Throughs, Tipps und Hinweise, Director's Cut, jetzt unter n-gage.com/de

eidos **core** **idea**
DESIGN DESIGN

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten. Tomb Raider
Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Developed by Eidos Games Ltd. Tomb Raider and Lara Croft are trademarks of Core Design Limited. Eidos and the
Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Rome erst Herbst 2004

Rome: Total War wird voraussichtlich erst im Herbst 2004 erscheinen, wie Publisher Activision mitteilte.

Midway-Klassiker für lau

Unter midway.com/futuretense_cs/cg_pgc.html dürfen Sie zehn Arcade-Klassiker von Midway kostenlos spielen, darunter Bubbles und Defender sowie Rampage. Einzige Systemanforderung: Shockwave.

Starsky & Hutch 2

Im Frühling des nächsten Jahres soll nicht nur ein neuer Starsky- & Hutch-Film ins Kino kommen, es wird auch eine Fortsetzung zum PC-Spiel (PC-Games-Wertung: 75%) geben. Der zweite Teil des Action-Rennspiels enthält neue Stadtteile zum Erkunden, einen 70er-Jahre-Soundtrack und die Möglichkeit, zu Fuß Verbrecher zu jagen.

Leisure Suit Larry 8

„Ist es wirklich ein Grand Theft Auto, nur mit mehr Sex, weniger Gewalt und mehr „Larry-ness“?“, fragt das englischsprachige Magazin Computer Games und verspricht die baldige Enthüllung von Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Offiziell angekündigt ist Larry 8 schon: Vivendi Universal hat uns bestätigt, dass es kommendes Jahr erscheinen soll; Details zum Spiel selbst sind allerdings noch nicht bekannt.

WCG 2003: Goldmedaillen

Auf der diesjährigen World Cyber Games 2003 in Korea kämpften Computerspieler aus aller Welt um Ruhm, Ehre und ein Preisgeld von 20.000 US-Dollar für den ersten Platz. Deutschland ist dabei mit drei Gold- und zwei Silbermedaillen zur erfolgreichsten Nation des professionellen Computerspielens gekürt worden.

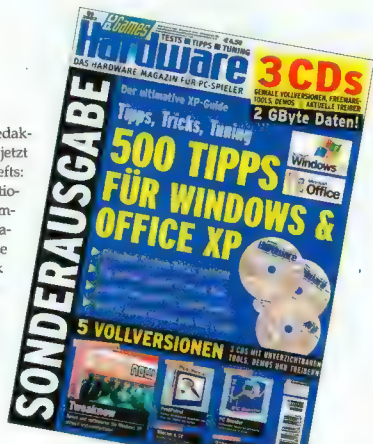
Half-Life-2-Erweiterung

Half-Life 2 ist noch nicht einmal erschienen, da gibt es bereits Gerüchte zu einem Add-on. Doug Lombardi von Valve habe in einem Interview zu Half-Life 2 von einer Erweiterung gesprochen. Ob es sich dabei um eine Spiele-sammlung wie das Generation Pack handelt oder um ein Add-on, ist unklar. Dafür der Erscheinungstermin: Ende 2004, sagt Doug.

PC GAMES HARDWARE

Fundgrube für Tuner!

Die besten Windows-Tricks der Redakteure von PC Games Hardware gibt's jetzt in Form eines druckfrischen Sonderhefts: Aktivieren Sie versteckte System-Funktionen, optimieren Sie Netzwerke, entrümpeln Sie Arbeitsplatz und Desktop, machen Sie dem Internet Explorer Beine und holen Sie alles aus Word, Outlook und Excel heraus – für nur 6,50 Euro profitieren Sie vom Know-how der Experten. Als Bonus auf drei CDs: Fünf erlesene Vollversionen wie etwa Tweaknow plus megabyte-tweisse unverzichtbare Tools und Treiber. Ab sofort am Kiosk!



FINDET NEMO

Zeichentrick-Abenteuer unter Wasser



Die Macher von Heroes of Might & Magic schicken Sie im November mit dem Lizenzspiel zum Pixars-Spielfilm Findet Nemo (deutscher Kinostart am 20. November) unter Wasser. Als treu sorgender Fischvater su-

chen Sie Ihren verschollenen Sohn Nemo. Dabei klickt sich die vorrangig junge Zielgruppe durch allerlei vorberechnete Bildschirme und forscht nach Objekten, die kleine Rätsel offenbaren.



TORC

Mehr Engine als Spiel

Wenn Sie beim nebenstehenden Bild an Doom 3 denken müssen, dann ist das kein Wunder. Die irischen Entwickler Torc Interactive arbeiten derzeit an einer 3D-Engine für ihr noch namenloses Actionspiel, welches ähnliche technische Features bietet wie die Doom 3-Technologie. Laut Torc-Mitarbeiter Dermot Gallagher wollen die Iren Ende November eine Demo veröffentlichen, anhand der man sich ein eigenes Bild von den technischen Möglichkeiten der Engine machen kann.

© 2003 V&N MAGNIE - VANDE / DAGSDIN BENELUX BUREAU - UNITED STATES OF AMERICA
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and UbiSoft are trademarks of the Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

[illegible]

Vietcong-Add-on später

Eigentlich war das Add-on zum Vietnam-Shooter für September angekündigt. Doch jetzt haben die tschechischen Entwickler von Perodon den Erscheinungstermin auf den 30. Januar nächsten Jahres verschoben.

Fritz 8: WM-Edition

Vom 11. bis zum 18. November tritt Schachgenie Gary Kasparow gegen den Fritz-Schach-Computer an. Aus diesem Anlass gibt es jetzt die WM-Edition zu Fritz 8, die unter anderem zwei wesentliche Features enthält: eine überarbeitete 3D-Grafik und neue Schachlektionen, mit Sprache und Animationen inszeniert.

Squad Assault fertig

Der Nachfolger zum Taktik-Spiel GI Combat ist fertig: In Squad Assault kämpfen Sie auf der Seite der Deutschen oder der Amerikaner im Zweiten Weltkrieg. Sie steuern Ihr Team in Echtzeit durch historische Schlachten (etwa D-Day), eine Pausenfunktion drosselt die Spielgeschwindigkeit in hektischen Situationen.

RC Squad: Land Machines

Im Rennspiel RC Squad: Land Machines düsen kleine, ferngesteuerte Funkautos um die Wette. Das Vehikel-Repertoire umfasst Monster-Trucks, Road-Buggies und sogar Hovercrafts. In den USA ist RC Squad bereits erschienen, ein Termin in Deutschland ist noch nicht bekannt. Mehr zum Spiel auf www.Into3d.com.

Blowout

Blowout ist zwar ein Actionspiel, aber ausnahmsweise kein Ego-Shooter. Sie steuern einen Söldner von der Seite durch dreidimensionale Levels und zielen mit Flammenwerfern, Nail-Guns, Kettensägen und anderen Kanonen auf fiese Aliens – ähnlich wie in Duke Nukem: Manhattan Project. Entwickelt wird Blowout von Diezelpower, erscheinen soll das Spiel in Amerika in den nächsten Wochen. Deutschland? Noch nicht bekannt.

Virtueller ER

Legacy Interactive (Law & Order) arbeitet derzeit an der Computerspielumsetzung der erfolgreichen US-Serie Emergency Room. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Arztes im Praktikum und erlebt die menschlichen Schicksale im Krankenhaus hautnah mit. Erscheinen soll der Titel im nächsten Frühjahr; ob auch in Deutschland, ist noch nicht geklärt.



THE BARD'S TALE

Beim Barde des Propheten

Eine ganze Generation verlor in den 80ern bei *The Bard's Tale* ihre Rollenspiel-Jugendfrühe: Damals, im Lichterschein des C64-Monitors, erforschte man mit einer sechs-köpfigen Party die verwinkelten Dungeons der Stadt Skara Brae und erfreute sich an grafischen Sensationen wie animierten Monsterbildern. Die Serie gebar zwei Nachfolger, einen Editor, Umsetzungen für Amiga, PC und sogar Konsolen, um dann von der Bildfläche zu verschwinden. In den frühen 90er-Jahren arbeitete ein Team bei Electronic Arts an einem Projekt mit dem Arbeitstitel *Bard's Tale 4*, das aber vollendet wurde. Doch jetzt ereilt uns die freudige Nachricht, dass ein taufisches Rollenspiel mit dem traditionsreichen Titel *The Bard's Tale* in Arbeit ist – bei Inxile, der neuen Firma des Interplay-Gründers Brian Fargo. Fargos Truppe will sich auf Rollenspiele konzentrieren, die auf Titeln der „guten alten Zeit“ basieren – im Gespräch sind auch moderne Interpretationen von Klassikern wie *Wasteland* oder *Dragon Wars*, mit denen Interplay einst die 8-Bit-RPG-Szene prägte. Die Namensrechte der angestaubten Ware liegen zwar bei anderen Firmen wie Electronic Arts, doch bei Nichtbeachtung über einen bestimmten Zeitraum hinweg werden sie wieder frei – meinen

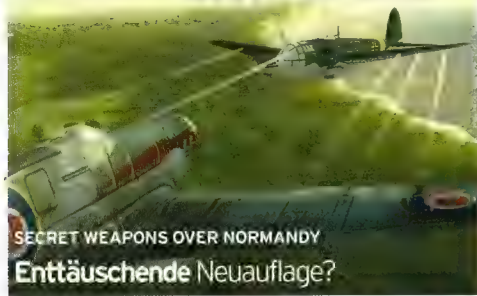
zumindest Inxiles Hausjuristen. Wer angesichts der alten Namen gleich vorfreudig das Karopapier herausholt und sich auf Dungeon-Felder-Gehoppel einstellt, dem droht ein Modernisierungs-Schock. Brian Fargo stellt klar, dass man mit Spieltiefe und Bedienungskomfort auf 80er-Jahre-Niveau heutzutage keinen Mangel mehr hinterm Magic Mouth hervorlocken kann. Deshalb wird das neue *The Bard's Tale* ein Action-Rollenspiel für PC und Videospielkonsolen, das auf Echtzeitgepräge setzt. Technische Grundlage ist die Engine des erfolgreichen Konsolen-Titels *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Statt eine Party aufzubauen, steht der namensgebende Barde im Mittelpunkt; im Spielverlauf soll er die Fähigkeit erhalten, durch Einsatz magischer Instrumente Helfer zu beschwören. Das neue *Bard's Tale* soll reich an Parodie-Elementen sein. Mit „intelligentem Humor“ will das Team bestehende Rollenspiel-Klischees augenzwinkernd auf Komik nehmen. Die Story enthält Anspielungen auf die Oldie-Trilogie und eine nichtlineare Missionsstruktur. Zwei verschiedene Antwortmöglichkeiten (freundlich oder sarkastisch) bescheren unterschiedliche Resultate bei Dialogen mit NPCs. Bis zum Erscheinen des Spiels dürfte noch rund ein Jahr vergehen.



UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT.)

Jugendfreie Ballerei

Atari hat den indizierten Ego-Shooter *Unreal Tournament 2003* für den deutschen Markt angepasst. Die neue Version wurde bereits von der USK geprüft und mit einer Altersempfehlung von 16 Jahren freigegeben. Laut Atari wurden nur einige „beheissame Änderungen“ am Spielinhalt vorgenommen; unter anderem fließt kein Blut mehr. Wann die jugendfreie Fassung erscheint, steht noch nicht fest.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY Enttäuschende Neuauflage?

Dass Larry Holland seinen Flugsimulations-Klassiker **Secret Weapons of the Luftwaffe** unter neuem Namen noch einmal aufliegen wollte, ließ viele Genrefans aufhorchen. Die nun vorliegende PlayStation-Fassung hinterlässt eher zwiespältige Gefühle. Die simple Flugphysik mag Genre-Einsteiger anlocken, das eintönige Missionsdesign wird sie allerdings wieder abschrecken. Glück für PC-Spieler: Der kurze Zeit später erscheinenden Neufassung liegt ein Einsatzeditor bei und die Grafik wird überarbeitet.



SINGLES

Sim Techteltmechtel

Zum Sims-Ableger **Singles** erreichte uns eine spielbare Betaversion. Unser Eindruck: eine vielversprechende Alternative zu Maxis' Lebenssimulation. Statt einer großen Sims-Familie lenken Sie nur die Geschicke eines Pärchens (zusammengewürfelt aus je zehn lebenswerten bis schrulligen Charakteren), das will dafür umso fürsorglicher behütet sein. Neben der Einrichtung der gemeinsamen Wohnung steht vor allem das Liebesleben im Vordergrund. Nur wenn sich beide in Job und Heim wohl fühlen, klapp't auch mit der Partnerschaft. Einzugsstermin für die WG: noch vor Weihnachten.



Die 10 meistgewünschten Oldie-Genres

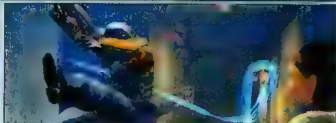
- 1 Adventure**
Beispiele: Monkey Island, Simon the Sorcerer
 Bis auf wenige Lichtblicke wie das letzte Jahr erschienene **Runaway: A Road Adventure** sind die klassischen Abenteuerispiele nahezu ausgestorben. Ob Baphomets Fluch 3 oder Tony Tough am Revival der Adventures entleeren können?
- 2 Weltraum-Aktion**
Beispiele: Wing Commander, Freespace
 Der Weltraum: gähnende Leere. So oder ähnlich sind derzeit die Aussichten der Fans actiongeladener Weltraumopern. Freelfancer, entworfen vom Wing Commander-Erfinder Chris Roberts, war in vielen Jahren der einzige Lichtblick in diesem darbenenden Genre.
- 3 Runden-Strategie (Taktik)**
Beispiele: Panzer General, Jagged Alliance
 Hexfelder sind out. Da gibt es nichts dran zu rütteln. Aber das Runden-Strategie- und Taktikspiel trotz des gemächlichen Spielablaufs mächtig spannend sein können, beweist das in dieser Ausgabe getestete **Silent Storm** (ab Seite 94).
- 4 Echtzeit-Strategie**
Beispiele: Command & Conquer, Warcraft
 Nanu? Echtzeit-Strategie ist doch alles andere als ausgestorben? Stimmt, aber klassische Vertreter ohne Rollenspiel-, Adventure- oder Action Anteile sind in der Tat selten geworden. Wir fordern. Mehr Strategie, weniger Abenteuer.
- 5 Simulation**
Beispiele: Falcon, Silent Service
 Um kann ein anderes Genr ist es so still geworden wie um die Simulationen. Dabei gehörten Spiele wie **Strike Commander**, **TXI** oder **Strike Eagle** einst zu den absoluten Topspielern. Wer erweckt die Simulationen wieder zum Leben?
- 6 Survival Horror**
Beispiele: Resident Evil, Silent Hill
 Auf Konsolen räumt Resident Evil Zero massig Preise ab, wir PC-Spieler müssen uns mit (technisch alles andere als perfekten) Umsetzungen der **Silent Hill**-Reihe begnügen. Dabei nahm die Spielearte mit **Alone in the Dark** doch hier ihren Anfang.
- 7 Beat 'em Up**
Beispiele: Virtua Fighter, FX Fighter
 Mit großem Abstand zum sechsten Platz folgen die Prügelespiele. Wie die Survival-Horror-Abenteuer haben sie ihre Heimat auf PlayStation, Xbox & Co. gefunden. Die Zeit ist reif für eine PC-Abreibung! Wie wäre es mit der Versoffung des Kinofröhs Kili VIII?
- 8 Jump & Run**
Beispiele: Gex 3D, Rayman
 Alle Jahre wieder... beehrt uns mal ein P. attormer. Das hat zumindest den Vorteil, dass die Qualität der angebotenen Titel auf hohem Niveau stagniert. Vielleicht sind Lara und Indy die wahren Erben der Hüpf-Heiden Gex und Rayman?
- 9 Flipper**
Beispiele: Pinball Fantasies, Timeshock
 Die Zeiten, als die Plätze 1 bis 3 der Verkaufscharts von Flipper-Simulationen belegt wurden, sind längst vorbei. Selbst der berühmten Pro Pinball-Familie scheinen keine Nachkommen mehr geschenkt zu werden. Schade um die Baller!
- 10 Shoot 'em Up**
Beispiele: Raptor, Xenon
 Im Free- und Shareware-Bereich noch recht lebendig, ist das Genre im Mainstream Markt kaum noch zu finden. Kein Wunder: Kompromisslose Dauerfeuer-Aktion trägt heute den Namen Ego-Shooter, kommt von Id Software oder Epic und ist dreidimensional.

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 1.000 Teilnehmern

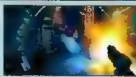


Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



HALF-LIFE 2 Valve peilt zwar immer noch den Winter 2003 als Erscheinungsdatum an, nach der Hackerattacke auf Valve geht Publisher Vivendi allerdings eher von einer Verschiebung bis April 2004 aus.



DEUS EX 2 In der aktuellen Europa-Releasesliste von Eidos ist Deus Ex 2 für das 1. Quartal 2004 angekündigt. Am US-Start zum 3. Dezember will Entwickler Ion Storm indes festhalten.

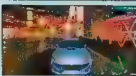


HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS Das Spiel zum dritten Teil der Herr der Ringe-Saga verspätet sich um eine Woche: Das Actionspiel wird erst am 14. November in den Läden stehen.

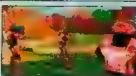
Top 3 Aufsteiger



CALL OF DUTY Call of Duty ist nicht zu bremsen und steigt von 15 auf Rang 6. Ob einzigartige Massengefechte und spannende Missionen: die zu kurze Spieldauer aufwiegen können, erfahren Sie im Test auf Seite 136.



NFS: UNDERGROUND Der Karriere-Modus und das NFS-typische, actionlastige Fahrgeläch befeuern begeistern Rennspiele. Underground steigt von 14 auf 8.

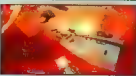


HALO Das Warten hat sich gelohnt. Davon sind auch Action-Fans überzeugt und wählen das Sci-Fi-Epos von Platz 19 auf 13 und damit in Sichtweite der Top 10.

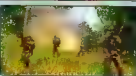
Top 3 Absteiger



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO Langsam fällt es schwer, an die Fertigstellung zu glauben: Valve hat erneut das Entwicklerteam gewechselt, bereits zum vierten Mal. Zuständig sind jetzt die Newcomer Turtle Rock.



HOMEWORLD 2 Natürlich fehlt es am frischen Spielgefühl des Vorgängers. Resultat: Reines Echtzeit-Strategiespiel verliert trotz toller Grafik sieben Plätze von 28 auf 35.

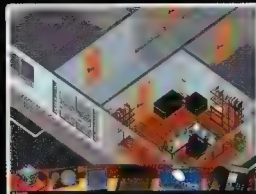


SÖLDNER: SECRET WARS Still und leise ist nicht nur das Vorgehen der Söldner, sondern auch der Abstieg: Diesen Monat wäre Söldner beinahe aus der Liste der 50 beliebtesten Spiele gerutscht.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vorname)	Titel	Hersteller	Veröffentlichung
1 (1)	Half-Life 2	Vivendi Universal	Anfang 2004
2 (3)	Ego-Shooter	Valve	11/03
3 (4)	Max Payne 2	Activision	1. Quartal 2004
4 (5)	Action-Adventure	Tale 2	10/03
5 (11)	Deus Ex 2: Invisible Wars	Remedy/Rockstar	Enthält in
6 (15)	Action-Adventure	Eidos Interactive	Test ab Seite 78
7 (8)	Far Cry	Ion Storm	04/03
8 (14)	Call of Duty	Ubisoft	4. Quartal 2003
9 (10)	NFS 2004	CyberLink	Seite 60
10 (12)	Call of Duty	Activision	Enthält in
11 (13)	Need for Speed: Underground	Electronic Arts	Test ab Seite 136
12 (16)	Call of Duty	EA Sports	31. Oktober 2003
13 (17)	Battlefield Vietnam	Electronic Arts	Test ab Seite 180
14 (18)	World of Warcraft	Electronic Arts	28. November 2003
15 (19)	Stalker	EA Black Box	Seite 64
16 (20)	Die Sims 2	Electronic Arts	1. Quartal 2004
17 (21)	Call of Duty	Digital Illusions	09/03
18 (22)	Call of Duty	Vivendi Universal	2004
19 (23)	Call of Duty	Blizzard	07/03
20 (24)	Call of Duty	THQ	Miner März 2004
21 (25)	Call of Duty	GSC GameWorld	07/03
22 (26)	Call of Duty	Electronic Arts	November 2004
23 (27)	Call of Duty	Microsoft	Enthält in
24 (28)	Call of Duty	Activision	Test ab Seite 156
25 (29)	Call of Duty	EA EA	4. Quartal 2004
26 (30)	Call of Duty	Electronic Arts	7. November 2003
27 (31)	Call of Duty	EA Sports	09/03
28 (32)	Call of Duty	EA Sports	Enthält in
29 (33)	Call of Duty	EA Sports	Test ab Seite 124
30 (34)	Call of Duty	EA Sports	4. Quartal 2003
31 (35)	Call of Duty	EA Sports	09/03
32 (36)	Call of Duty	EA Sports	Enthält in
33 (37)	Call of Duty	EA Sports	Test ab Seite 160
34 (38)	Call of Duty	EA Sports	09/03
35 (39)	Call of Duty	EA Sports	Enthält in
36 (40)	Call of Duty	EA Sports	Test ab Seite 180
37 (41)	Call of Duty	EA Sports	09/03
38 (42)	Call of Duty	EA Sports	Enthält in
39 (43)	Call of Duty	EA Sports	Test ab Seite 180
40 (44)	Call of Duty	EA Sports	09/03
41 (45)	Call of Duty	EA Sports	Enthält in
42 (46)	Call of Duty	EA Sports	Test ab Seite 180
43 (47)	Call of Duty	EA Sports	09/03
44 (48)	Call of Duty	EA Sports	Enthält in
45 (49)	Call of Duty	EA Sports	Test ab Seite 180
46 (50)	Call of Duty	EA Sports	09/03

Planst du schon oder schläfst du noch?



Starten



Planen



Reich sein...

DER PLANER 3

Im Handel



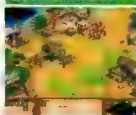
www.derplaner3.de

CHARTBREAKER
DES MONATS

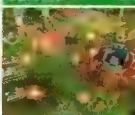
Charts

Jetzt abstimmen
per SMS (Seite 8) oder
unter www.pcgames.deABSTEIGER
DES MONATS

Sam Fishers Top-10-Aufenthalt ist beendet: Splinter Cell fällt von 8 auf 12. Wegen der starken Neuauflagen verlieren auch Counter-Strike, Battlefield 1942, Gothic 2 und Die Nacht des Raben, Diablo 2, Medal of Honor und Freelancer.

DAUERBRENNER
DES MONATS

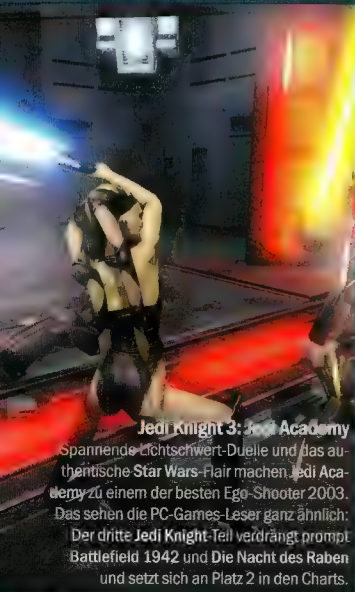
Sogar einen Platz höher als den Nachfolger Age of Mythology haben Sie in diesem Monat Age of Kings gewählt. Ein möglicher Grund: Der zweite Age-of-Empires-Teil ist immer noch einer der beliebtesten LAN-Strategiespiele.

BELIEBTESTE
GENRES

Die ohnehin schon actiondominierten Top 10 sind durch Jedi Academy noch einseltiger geworden. Immerhin halten sich hartnäckig zwei Echtzeit-Strategicals: WarCraft 3 und C&C Generäle inklusive der Add-ons.

BESTER SPIELE-
PUBLISHER

Dank beider Gothic-Folgen hat Jowood zwei Spiele in den Leser-Top-25. Die Kräfteverhältnisse bleiben aber wie gewohnt: Vivendi und Take 2 haben vier, EA sogar sechs Titel in den Charts, danach folgt Microsoft mit dreien.



Jedi Knight 3: Jedi Academy

Spannende Lichtschwert-Duelle und das authentische Star Wars-Flair machen Jedi Academy zu einem der besten Ego-Shooter 2003. Das sehen die PC-Games-Leser ganz ähnlich: Der dritte Jedi Knight-Teil verdrängt prompt Battlefield 1942 und Die Nacht des Raben und setzt sich an Platz 2 in den Charts.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler Anbieter	Test in Ausgabe PC-Games-Wartung	VUD +/- PCG-Award
1	(1)	-	GTA Vice City	Rockstar	07/03	
2	(-)	NEU	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Take 2 Interactive Raven Software	01/03	
3	(2)	▼	Battlefield 1942	Activision Digital Illusions	11/02	
4	(-)	NEU	Warcraft 3: The Frozen Throne	Electronic Arts Blizzard	08/03	
5	(3)	▼	Gothic 2	Vivendi Universal	02/03	
6	(-)	NEU	Die Nacht des Raben C&C Generäle: Stunde Null	Piranha Bytes Jowood/Koch Media	10/03	
7	(5)	▼	Counter-Strike (dt.)	EA LA Electronic Arts	02/01	
8	(6)	▼	Diablo 2: Lord of Destruction	Valve Vivendi Universal	02/01	
9	(9)	-	Mafia	Blizzard Vivendi Universal	08/00	
10	(7)	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Illusion Softworks Take 2 Interactive	10/02	
11	(10)	▼	Unreal 2: The Awakening	2015 Electronic Arts	02/02	
12	(8)	▼	Splinter Cell	Legend Entertainment Atari	03/03	
13	(14)	▲	Half-Life (dt.)	Ubisoft Montreal Ubisoft	03/03	
14	(15)	▲	Anno 1503	Ubisoft Valve	12/98	
15	(13)	▼	Vietcong	Vivendi Universal Max Design/Sunflowers	02/03	
16	(18)	▲	Baldur's Gate 2	Electronic Arts Illusion Softworks	05/03	
17	(16)	▼	Morrowind: Tribunal	Take 2 Interactive Blizzard	08/00	
18	(25)	▲	Gothic	Ubisoft Interactive Bethesda Softworks	07/02	
19	(17)	▼	FIFA Football 2003	Ubisoft Piranha Bytes	03/02	
20	(-)	NEU	Grand Theft Auto 3	Jowood EA Sports	12/02	
21	(22)	▲	Deus Ex	Electronic Arts Ion Storm	07/02	
22	(21)	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports Electronic Arts	04/02	
23	(-)	NEU	Age of Empires 2	Ensemble Studios Microsoft	01/03	
24	(20)	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios Microsoft	11/01	
25	(12)	▼	Freelancer	Ensemble Studios Digital Anvil	12/02	
				Microsoft	04/03	

* Die VUD-Awards werden - analog zu Goldenen und Platin-Schallplatten - für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND SATURN

- 1 JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY
- 2 MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
- 3 NHL HOCKEY 2004
- 4 C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL
- 5 C&C GENERÄLE
- 6 FLUCH DER KARIBIK
- 7 FLIGHT SIMULATOR 2004
- 8 DIE SIMS DELUXE
- 9 HOMEWORLD 2
- 10 UFO: AFTERMATH

WAS SPIELT MAN IN ...?

- 1 C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL
- 2 HALO
- 3 MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
- 4 CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04
- 5 DIE SIMS: MONATS POKUS
- 6 JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY
- 7 CALL OF DUTY
- 8 HOMEWORLD 2
- 9 AGE OF MYTHOLOGY: TITANS
- 10 MEDIEVAL: TOTAL WAR

Quelle: MCV

GUTE NACHRICHTEN
FÜR ENTDECKER!



GEFÄHRLIC

ANNO 1503 Vollversion,
statt 49,90 jetzt

nur noch € **29.99***



HE ZEITEN!

ANNO 1503 ADD-ON,
die offizielle Erweiterung
zur Vollversion ANNO 1503

€ 19,99*



Aktenzeichen XY

... Half-Life 2

Verspätet, verraten, verloren: Der unfertige Programm-Code von Half-Life 2 wurde von Hackern geklaut – mit weitreichenden Folgen für die Veröffentlichung des spektakulären Actionspiels.

VIDEO AUF DVD

US-Korrespondent Heinrich Lenhardt besuchte auf Einladung von ATI und Valve die Gefängnisinsel Alcatraz. Zu diesem Zeitpunkt war der HL 2-Klaus noch nicht bekannt

„Well, this sucks“: Gabe Newell über den Source-Code-Diebstahl

Mit einem Forum-Posting informierte Valve-Boss Gabe Newell die Öffentlichkeit über die Schockmeldung des Spielejahres. Hier Auszüge des Statements: „Etwa ab dem 11. September dieses Jahres griff jemand anderes auf meinen E-Mail-Account zu (...) Kurz danach begann mein Computer, sich merkwürdig zu benehmen. Ich war nicht in der Lage, einen Virus oder Trojaner auf meinem Computer zu finden, formatierte meine Festplatte neu und installierte die Software neu (...) Um den 19. September herum zog sich jemand eine Kopie des Half-Life 2-Source-Verzeichnisses. Zu irgendeinem Zeitpunkt wurde Software zur Aufzeichnung von Tastatureingaben auf verschiedenen Computern bei Valve installiert. Unsere Vermutung ist, dass dies über einen Buffer Overflow in der Voransicht-Anzeige von Outlook geschah ... Well, this sucks.“ Newell bat die Half-Life-Community um Hinweise wie IP-Adressen, die zur Ermittlung der Täter führen könnten: „Wir bei Valve haben uns immer als Teil einer Community verstanden und ich kann mir keine bessere Gruppe als jene Community vorstellen, um uns bei der Bewältigung dieser Probleme zu helfen.“

Die Diebe brauchten weder Fluchtwagen noch Strumpfmaske. Statt einen Nachtwächter zu bestechen, schmuggelten sie einen Software-Spion ins Firmennetzwerk von Valve ein. Als die Tat bemerkt wurde, hatten die Halunken bereits einen wesentlichen Teil der Programmdateien von Half-Life 2 direkt von den Entwickler-Computern gesaugt. Gefährdet wird nicht nach einem Fluchtwagen, sondern nach IP-Adressen, um die Identität der Klauer zu erschleiern.



UNVOLLSTÄNDIG ENTWICKELT

Nicht fertig, aber partiell
spielbar ist die gestohlene
Version von Half-Life 2.
Die Source-Engine belegen.

Das Böse ist immer und überall

Kein Rififi am Karfreitag, sondern ein herber Herbst für Valve Software. Frohen Mutes hatte Gabe Newell auf einer Ati-Pressveranstaltung in San Francisco Benchmark-Werte und eine Grafikdemo des sehnlich erwarteten Action-Knallers **Half-Life 2** präsentiert. Doch wenige Tage später musste der Valve-Boss in einem Forum-Posting einräumen, dass bei einer Hacker-Angriffe der Source-Code geklaut worden war. Seitdem herrscht bei Valve eine Art Nachrichtensperre. Die Ausmaße des Software-Klaus scheinen beträchtlich zu sein, denn alsbald kursierte eine unvollständige, aber kompilierbare und damit spielbare Version von **Half-Life 2** im Internet. Neben dem Programmcode ergatterten die Diebe also auch Grafik- und Level-Daten.

Warum's jetzt (noch) länger dauert

Die Veröffentlichung des Spiels verschiebt sich durch diese Sicherheitslücke bis auf weiteres. Ein Sprecher von Publisher Vivendi Universal äußerte gegenüber der Nachrichtenagentur Reuters das neue Datum „30. April 2004“, gefolgt von einem halben Rückzieher: Genaue Terminangaben zu machen, stehe eigentlich nur dem Entwickler Valve zu, der beharrlich konkrete Aussagen verweigert. Dass **Half-Life 2** noch in diesem Kalenderjahr erscheint, ist nach dem Code-Diebstahl extrem unwahrscheinlich. Denn Valve muss jetzt Teile des Programms umschreiben, um die Cheat-Sicherheit für Online-Partien zu gewährleisten.

Gib Cheatern keine Chance

Das Kapitel „Multiplayer“ gehört zu den letzten großen Geheimnissen von **Half-Life 2**. Zu den Spielmodi und Besonderheiten befragt, geizte Gabe Newell bislang mit konkreten Informationen – und ließ lediglich durchblicken, dass intern bei Valve bereits fleißig gespielt und getestet wird. Dass die Online-Komponente der Knackpunkt für die Langlebigkeit eines Action-Spiels ist, hat das Team mit dem ersten **Half-Life** am eigenen Leib erfahren. Damit der Nachfolger ein ähnlicher Dauerbrenner wird, will man vor allem für Sicherheit vor Cheatern sorgen. Mit dem geklauten Quellcode in der Hand wäre es für Hacker ein Leichtes,

Schummel-Tools zu produzieren. Und die Aussicht auf eine Horde cheatender Idioten, welche dem Millionenheer ehrlicher Spieler den Spaß verderben, würde **Half-Life 2** im Multiplayer-Bereich vorzeitig kühlen. Also steckt Valve lieber ein paar Extra-Monate in das Umprogrammieren des Multiplayer-Codes, um dieses Risiko zu mindern.

Schockwellen in der PC-Industrie

Die weiteren rechtlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen des Diebstahls lassen sich noch nicht absehen. Zu den geklauten Programmdaten gehört anscheinend auch der Code der Physik-Engine Havok 2, für die Valve die Lizenz erworben hat. Das Weihnachtsgeschäft von Distributor Vivendi Universal dürfte ohne **Half-Life 2** relativ beschiden aussehen; auch Ati wird wohl einige Einheiten weniger absetzen als erhofft. Käufern der neuen Grafikkarten 9600XT und 9800XT wurde ein kostenloses **Half-Life 2** versprochen, „sobald es fertig ist“ – diese Taube ist ganz weit oben aufs Dach entrückt. Die ganze PC-Industrie dürfte unter der Verspätung leiden, nachdem mit **Doom 3** ein weiteres Grafiktechnik-Großereignis bereits ins Kalenderjahr 2004 gerutscht ist.

Benchmarks ohne Gewähr

Derzeit nicht nachprüfbar bleiben die Behauptungen, die Gabe Newell auf der Ati-Presskonferenz am 30. September in San Francisco aufstellte. „Die 9800-Architektur ist mit Abstand die beste Architektur für DirectX 9, sie liefert großartige

Neuer Glanz: Die DirectX-9 Technik-Demo

Gabe Newell würde die Code-Klauer wohl am liebsten in eine Zelle auf Alcatraz einbuchen. Bei einer Veranstaltung von Ati auf der Gefängnisinsel von San Francisco musste er sich aber damit begnügen, eine Demo von **Half-Life 2** zu kommentieren. Newell wollte mit dem Grafik-Appelizer vorführen, wie die Engine die Vorzüge von DirectX 9 ausnutzt: „High Dynamic Range Rendering ist eine Technik für eine größere Bandbreite an Lichtverhältnissen, um realistischere Umgebungen zu rendern. Durch die Ati-Hardware sieht man die Implementierung von Anti-Aliasing in der ganzen Szene in einer viel höheren Qualität, als man es in der Vergangenheit gewohnt war. Character-Bump-Mapping und ein paar der anderen Features sind gleichzeitig in einer Szene im Einsatz, was deutlich macht, dass DirectX 9 wirklich die Tür zu neuen Grafik-Fähigkeiten öffnet.“



VORGEFÜHRT Die letzte Demo führt eine verfeinerte Licht-Bandbreite und Character-Bump-Mapping vor.

Performance“, pries er die Grafikkarten-Hardware von Ati. Ohne Konkurrent Nvidia direkt beim Namen zu nennen, lästerte Newell über „andere Hardware-Firmen, die uns nur Boards schicken und Treiber, die nicht laufen“. Gut gebrüllt, aber vielleicht sollte sich Valve beim nächsten Mal einen Partner im Bereich der Netzwerk-Sicherheitssoftware suchen.

HEINRICH LENHARDT



Mit Schwert statt Schrotflinte

Was Uma Thurman im neuen Tarantino-Streifen Kill Bill oder Tom Cruise in seinem nächsten Film The Last Samurai kann, können PC-Spieler schon lange!

Aber was ist das Besondere am Hack & Slay auf dem PC?

Nahkampf ist hip: Spiele wie *Conan, Jedi Knight 3, Gothic 2* samt Add-on *Die Nacht des Raben*, *Knights of the Temple, Enclave, Apocalyptica* und *Gladiator* zeigen, dass Action-Helden nicht immer Schusswaffen brauchen. Was macht Spaß am Schwert-, Axt- und Keulenkampf? Gibt es Be-

sonderheiten bei der Entwicklung zu beachten? Wie unterscheiden sich Animationen, KI und Gameplay eines solchen Spieles von einem Shooter? Welche Probleme ergeben sich dadurch? Oder überwiegen die neuen, spannenden Möglichkeiten? Unsere Recherchen führten uns zu den Entwickler-Studios Cauldron und Starbreeze, die an *Conan* und *Knights of the Temple* arbeiten.

Der Reiz des Nahkampfes

Kämpfe mit klassisch-mittelalterlichen Waffen wie Beil, Bogen, Prügel oder Säbel sind deutlich intensiver als solche mit modernen Feuerwaffen. „*Knights of the Temple* bietet harte, schnelle und geradlinige Action“, beschreibt Produzent Chris Schmitz das Spielgefühl. „Man ist nah am Gegner – sich einfach zu verstecken und kurz zum

Schießen hinter einer Ecke hervorzulügen, funktioniert nicht. Hier zählt nur voller Körpereinsatz.“ Es reicht auch nicht, lediglich abzu-drücken. Stattdessen muss der Spieler Schlagkombos beherrschen, Attacken genau timen und gleichzeitig den gegnerischen Angriffen durch geschickte Ausweichmanöver entgehen. Cauldron-Sprecher Michael Smrkal weist auf einen weiteren Vorteil hin: „Das Hack&Slay-Genre ist ideal für ein *Conan*-Spiel. Wir wollen atmosphärische Dichte schaffen, so dass der Spieler das Gefühl hat, inmitten des Geschehens zu sein. Dafür eignet sich die legendäre Welt von Hyborea perfekt.“ Geschichten mit Nahkampf-Waffen kann man in beinahe jeder Epoche ansiedeln, sei es mittelalterlich (*Knights of the Temple, Conan*), futuristisch (*Apocalyptica*, Test auf Seite 168) oder antik (*Gladiator*).

Die Starbreeze-Historie

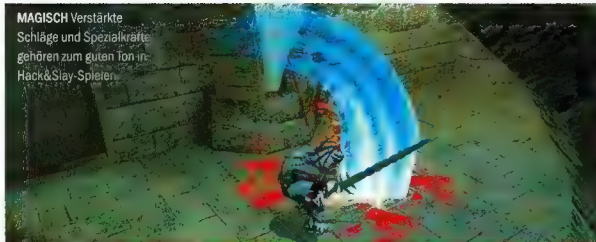
Das heutige Starbreeze im schwedischen Uppsala formierte sich 2001, den Durchbruch schaffte die Firma im Sommer 2002 mit der Xbox-Version von *Enclave*. Zurzeit arbeitet das Team parallel an drei Spielen:

- ☐ *Knights of the Temple*: Action-Adventure mit spannender Story um den Tempelritter-Mythos
- ☐ *Enclave 2*: Fortsetzung des erfolgreichen Action-Adventures
- ☐ *Hollywood Project*: Noch sind keine Informationen bekannt.

Das ist Cauldron

Cauldron wurde 1996 in der slowakischen Hauptstadt Bratislava gegründet und hat seitdem vier Spiele fertig gestellt:

- ☐ *Quadrax*: Ein vor allem in der Tschechi und Slowakei erfolgreiches Logik Spiel
- ☐ *Spellcross*: Rundenbasierte Taktik, Cauldrons erster weltweit vertriebener Titel
- ☐ *Battle Isle*: Der Andosa-Konflikt: 3D-Strategie als Auftragsarbeit für Blue Byte
- ☐ *Chaser*: In Deutschland von Jowood veröffentlichter Ego-Shooter



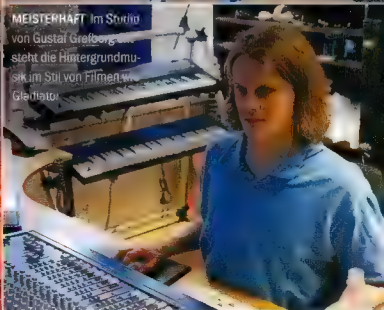
MAGISCH Verstärkte Schläge und Spezialkräfte gehören zum guten Ton in Hack&Slay-Spielen.



ZU LIEBE Einzelne Gegner sind selten wirklich herausfordernd.



FLIESSIG Diese Cauldron-Mitarbeiter üben für die Motion-Capturing-Aufnahmen.



MEISTERHAFT Im Studio von Gustaf Grelberg steht die Hintergrundmusik im Stil von Filmmusik-Geläut.

Davon ist auch Starbreeze begeistert. „Die Tempelrittersagen sind viel zu interessant, um kein Spiel daraus zu machen“, freut sich Produzent Daniel Willför und sein Kollege Chris Schmitz fügt hinzu: „So konnten wir eine Menge historischer Stätten ins Spiel einflechten, etwa die Mestadt Petra oder Teile des historischen Jerusalem.“

Probleme bei der Entwicklung

Dass man bei einem Spiel wie **Conan** in vielen Bereichen ganz andere Schwerpunkte setzen muss als bei einem Ego-Shooter, hat das slowakische Cauldron-Team schnell gemerkt: „In einen Nahkampfspiel ist der Protagonist immer zu sehen, deshalb muss er über eine viel größere Zahl von Bewegungsanimationen als in einem Ego-Shooter verfügen. Wenn man ein Spiel aus der First-Person-Perspektive entwickelt, ist dieser Aufwand nicht nötig, weil der gespielte Charakter sowieso nicht zu sehen ist.“ Wesentliche Unterschiede sieht Smrkal außerdem auf dem Gebiet der Gegner-KI: „Die Gegner attackieren mit einer anderen Kampftaktik. Sie müssen den Spieler so schnell wie möglich finden und sich seinem Kampfstil anpassen. Falls er zum Beispiel häufig blockt, sind schnellere und häufigere Attacken nötig. Bei einem Shooter müssen die Feinde hingegen viel stärker mit der Umgebung interagieren.“ Auch den entsprechenden Realismusanteil zu finden, erfordert langwieriges und exaktes Balancing. **Knights of the Temple** sollte ursprünglich deutlich realistischer werden: Die Ritter waren mit Schilden und schweren Rüstungen ausgestattet und reagierten entsprechend träge.

„Jetzt bewegen sich die Akteure eher so leichtfüßig wie Samurai“, verrät Chris Schmitz schmunzelnd, beiläufig aber hinzuzufügen: „Die Kämpfe wirken aber trotzdem sehr glaubwürdig. Bei uns läuft niemand an Wänden hoch oder fliegt durch die Luft – da legen wir großen Wert auf Authentizität.“

Schwertkampf auf Matrix-Niveau

Glaubwürdige und abwechslungsreiche Kampfanimationen tragen wesentlich zu einer stimmigen Atmosphäre bei, daher geben sich beide Studios in diesem Punkt besondere Mühe: Cauldrons Motion-Capturing-Artist ist selbst Kampfsportler und erfahrener Schwertkämpfer. Er vergleicht unzählige digitalisierte Duelle mit den Bewegungen von Conan und seinen Gegnern und passt sie in mühsamer Kleinarbeit an, damit sie so natürlich wie möglich aussehen. Starbreeze geht sogar noch weiter: In einer riesigen Kirche in der Nähe des Firmensitzes in Uppsala haben die Schweden ein optisches Motion-Capturing-System installiert, mit

dem die Bewegungen mehrerer Personen gleichzeitig in den Computer eingespeist werden können. Dann wurde ein Team von professionellen Bühnenkämpfern angeheuert, das unter Leitung von John Klepper (Leitender Bühnenregisseur bei **Matrix: Reloaded** und **Revolutions**) stundenlang spektakuläre Schwertkämpfe aufgenommen hat. Auf die Frage nach dem Gewaltgehalt in Hack&Slay-Spielen reagieren beide Entwickler prompt: „Diese Spiele sind gut geeignet, um sich abzureagieren, daher ist Gewalt bis zu einem bestimmten Grad vertretbar. Es darf aber nicht in Brutalität ausarten.“ Abgetrennte Körperteile wie in **Die by the Sword** wird es also nicht geben.

JUSTIN STOLZENBERG

DATEN

Conan

Entwickler: Cauldron
Publisher: TDK Mediactive
Veröffentlichung: 1. Quartal 2004

Knights of the Temple

Entwickler: Starbreeze
Publisher: TDK Mediactive
Veröffentlichung: 1. Quartal 2004



Heute ist der Tag nach dem großen Spiel – wir haben Manchester United geschlagen.“ Der da vom Stuttgarter Champions-League-Triumph schwärmt, ist nicht nur von Berufs wegen ein echter Fußball-Enthusiast: Gerald Köhler, Chefdesigner der **Fußballmanager**-Serie. „Es war unglaublich, Leute“, freut er sich und führt uns durch die aufgeräumten Räumlichkeiten von Electronic Arts Deutschland im Kölner Bürokomplex Triforum. Im Vergleich zu den britischen oder amerikanischen EA-Kollegen ist die Ausstattung allerdings spartanisch: Keine Pools, keine Sportanlagen, kein Badesee direkt vor der Haustür. Gerald nimmt es gelassen, schließlich gibt es die deutsche

Made in Germany, Teil 8

Zu Besuch bei EA Sports

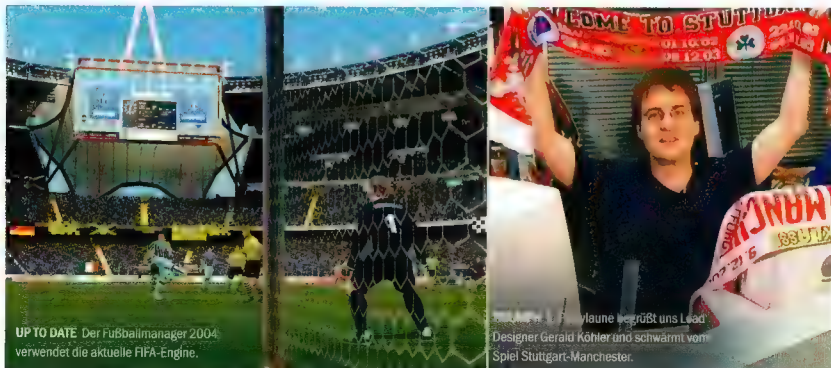
Derweil die Fans noch sehnsüchtig auf den Fußballmanager 2004 warten, arbeiten die Entwickler schon längst am 2005er: **Wir haben das EA-Sports-Team in Köln besucht.**

EA-Sports-Filiale erst seit Anfang 2000: „Man muss sich ja noch steigern können.“ Dass das Team erst seit dreieinhalb Jahren besteht, merkt man heute kaum noch: Gemeinsame Fahrt zu wichtigen Fußballspielen oder Kinobesuche sind längst selbstverständlich und stärken das Gemeinschaftsgefühl, für nächsten Frühling ist sogar ein Segelkurs geplant. Auf Kompatibilität wird daher großer Wert gelegt: „Neben der fachlichen Qualifikation ist es vor allem wichtig, dass jemand auch menschlich in das Team passt“, beschreibt Gerald die Zusammenstellung des Teams. „Wir haben Stellenanzeigen in Fachzeitschriften geschaltet und uns durch ganz viele Vorstellungsgespräche gekämpft. Einen großen Teil kannten wir auch

schon vorher, zum Beispiel von Fan-seiten – wer sich da hervortut, hat eigentlich immer gute Chancen, weil wir wissen, dass sie mit dem Herzen bei der Sache sind.“

Sisyphus-Arbeit

Jedes Jahr zur Weihnachtszeit soll ein Spiel fertig gestellt sein, so lautet die klare Vorgabe von Electronic Arts. Um einen konstanten Arbeitsfluss zu sichern, musste sich das Team also etwas einfallen lassen: Die Arbeit wird gesplittet. Während ein Teil der Belegschaft – etwa die Datenbank-Gruppe – im Moment noch mit den Abschlussarbeiten für den **Fußballmanager 2004** beschäftigt ist, wird im Nebenraum längst an der 2005er-Ausgabe gewerkelt. Beispielsweise



UP TO DATE Der Fußballmanager 2004 verwendet die aktuelle FIFA-Engine.

EA-Sports-Team in Köln. Designer Gerald Köhler und schwärmt vom Spiel Stuttgart-Manchester.



ARBEITSTEILUNG
Armin Barkawitz
arbeitet schon jetzt
an den 3D-Grafiken
für den Fußball-
manager 2005.



VERSCHÄMT 2D-Grafikerin
Sylvia Marinova wurde aus
Protest gegen die Stuttgarter
Frauenmacht verdonnert.
In Schalke-Trikot zu tragen -
hart für eine Leverkusener
Anhängerin

durften wir uns schon jetzt die überarbeiteten (weil 3D- statt 2D-) Büroräume für das nächste Jahr am Bildschirm von 3D-Grafiker Armin Barkowitz anschauen. Die Fäden laufen wieder bei Gerald zusammen, der sämtliche Programmteile abnimmt. „Anders geht es nicht – wenn ich jetzt aufhöre zu arbeiten, haben die Programmierer in ein

par Wochen nichts mehr zu tun“, erklärt er und zeigt uns ein kryptisches Konzeptdokument, „nebenbei entstehen sogar schon die ersten Features für 2006“. Dass der Termin für den FM 2004 trotz so exakter Abstimmung und Planung nicht ganz eingehalten werden konnte, liegt an der Firmenstruktur: Wenn die Zentrale in Kanada etwas an der FIFA-Engine ändert, verschiebt sich der Fußballmanager um knapp zwei Wochen, damit alle nötigen Anpassungen vorgenommen werden können.

JUSTIN STOLZENBERG

Wer ist eigentlich Gerald Köhler?



Der heute 34-jährige Gerald Köhler hat nach seinem Abitur von 1989 bis November 1995 BWL an der Uni Würzburg studiert – genau die richtige Voraussetzung für seine Arbeit bei den WiSim-Experten von Ascaron. Seit 1993 war er unter anderem als Konzeptautor und Kreativdirektor für Anstoß 1 bis 3, Vermeer und Ballerbo zuständig. Danach wechselte er zum neu gegründeten deutschen Entwicklerstudio von EA Sports, wo er die Fußballmanager-Reihe als Chefdesigner entwickelt.

ZAHLEN UND FAKTEN
FA Sports Deutschland

FIRMSITZ: Köln
BESTEHT SEIT: 1. April 2000
TEAMLEITER: Jörg Rohrer
ANZAHL DER MITARBEITER: 15
SPIELE IN DER ENTWICKLUNG: Fußballmanager 2004 + 2005
GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG: November 2003, 2004
BISHERIGE PROJEKTE: Fußballmanager 2002 + 2003



Nichts für Ego-Shooter.

Weltklassespieler wissen, dass es nicht auf den Ballbesitz ankommt. Sondern auf das Zusammenspiel. Platz zu schaffen. In Stellung zu laufen. Möglichkeiten zu schaffen. Und die Abwehr zu durchbrechen.

Mach das Spiel. Mit **OFF THE BALL** Control.



It's in the game:

[illegible]

Spiel mit mir!

Handys sind mittlerweile so leistungsfähig, dass sogar 3D-Spiele wie Tomb Raider oder Tony Hawk's Pro Skater darauf laufen. Wir stellen Ihnen aktuelle Mobiltelefone vor und testen die heißesten Spiele.

Nokia nennt das brandneue und viel beworbene Handy N-Gage kurzerhand Spiele-Terminal. Auf den ersten Blick fast untertrieben, denn das neue Hightech-Handy ist nicht nur ein Mobiltelefon, sondern auch MP3-Player, Organizer, Radio und vollwertige Mini-Spielkonsole.

Sieht aus wie ein Game Boy

Das Herz der Telefon-Konsole ist ein mit 104 MHz getakteter Prozes-

sor, der auch die 3D-Grafik berechnet. Der Akku scheint die hohe Taktfrequenz aber weniger gut zu vertragen und gibt bereits nach maximal zwei Stunden Spiel Spaß auf. Passenderweise bietet Bigben Interactive (www.bigben-interactive.de) schon für 15 Euro günstigen Ersatz an. Die Bedienung der Menüs ist zwar umständlich, dafür lassen sich Spiele über das digitale Steuerkreuz und die Zahlentasten sehr einfach und bequem steuern.

Spiele bis zum Umfallen

Im Vergleich zu Nintendos Game-Boy-Hundert-schaften erscheint die Startaufstellung der N-Gage-Spiele extrem mager. Trotzdem kann sich das Angebot sehen lassen: Tomb Raider, MotoGP, Pandemonium und Tony Hawk's Pro Skater haben sich auf dem PC ebenso einen Namen gemacht wie die kommenden Spiele FIFA 2004 oder Splinter Cell. Statt wie Nintendo auf Steckmodule zu setzen, verwendet Nokia MMC-Speicherkarten, die normalerweise in Digitalkameras zum Einsatz kommen. Um die flachen Kärtchen zu wechseln, müssen Sie umständlich den Akkudeckel auf der Handy-Rückseite entfernen und dann den Akku aus seiner Halterung friemeln. Erst danach lässt sich die MMC-Karte aus dem Steckplatz fingen und austauschen.

MP3 muss sein

Über das beigelegte USB-Kabel speichern Sie Ihre Lieblingssongs auf einer leeren MMC-Speicherkarte, denn der Platz auf der beigelegten Nokia-Game-Karte ist mit 11 freien MByte (das sind ungefähr elf Minuten)

Nokia im Interview



Nokias Produktmanager Udo Szabo stand uns Rede und Antwort.

PC Games: Wie viele und welche Top-Spiele sollen neben den bis Dezember angekündigten Titeln in den nächsten sechs Monaten erscheinen?
Szabo: „Mit dabei sind zum Beispiel Nokias Pathway to Glory, Sega Rally und der 3D-Taktik-Shooter Tom Clancy's Ghost Recon. Dazu haben wir mit Electronic Arts, Activision, Sega, Ubisoft/Gameloft, THQ, Sega und Taito bereits jetzt starke Partner an Bord, die gemeinsam über ein riesiges Portfolio an hochklassigen Titeln verfügen, von denen etliche mit Sicherheit den Weg auf das N-Gage finden werden.“

PC Games: Wie will Nokia mit dem riesigen Angebot an Game-Boy-Spielen konkurrieren?
Szabo: „Wir haben ja gerade erst angefangen. Bis zum Jahresende wird es voraussichtlich 17 Titel geben und 2004 werden wir das Angebot durch kontinuierliche Veröffentlichungen Monat für Monat ausbauen. Mit den aktuellen Spielen haben wir schon jetzt einige große Blockbuster-Titel an Bord – und darauf kommt es an. Nicht Masse, sondern Klasse – das ist die Devise!“

Die N-Gage-Technik: Überblick

Was verbirgt sich wirklich hinter dem N-Gage?

- Display: 4.096 Farben, 176x208 Pixel
- Betriebssystem: Symbian
- Mehrspielermodus via Bluetooth
- UKW-Stereo-Radio per Stereo-Headset
- Spielt MP3- und AAC-Dateien
- Sprach-Notizblock
- WAP, GPRS, HSCSD, E-Mail, XHTML-Browser
- Unterstützt Java und MMS-Nachrichten
- Freisprech-Funktion, Sprachwahl, Vibrationsalarm, Tri-Band
- Maße: 13,4x7x2 Zentimeter
- Gewicht: 137 Gramm
- Standby: 150 bis 200 Stunden
- Zwei bis vier Stunden Spielzeit
- Drei bis sechs Stunden Sprachzeit oder
- 20 Stunden Radio-Hördauer



Klingelton
E: 000041785 F: 000031327
G: 100041788 H: 1000309584



Farbiges Logo
A: 61570 B: 61558
C: 61546 D: 100061753



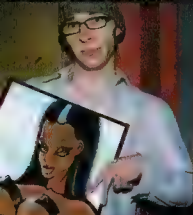
Farbiges Logo
A: 65041 B: 67041
C: 65032 D: 100030655



oder Logo
Für T-Mobile - O2 - mobilcom - und mobilcom-Kunden.



Klingelton
E: 000041148 F: 000031266
G: 100041167 H: 100030950



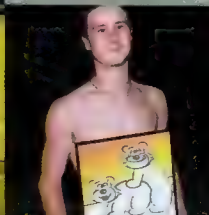
Farbiges Logo
A: 60950 B: 60984
C: 60977 D: 100061225



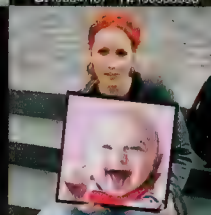
Klingelton
E: 000041163 F: 000031302
G: 100040300 H: 100030961



Farbiges Logo
A: 61121 B: 61199
C: 61184 D: 100061555



Farbiges Logo
A: 65019 B: 67019
C: 65024 D: 100065015



Farbiges Logo
A: 60650 B: 60495
C: 60658 D: 100061051

my favorite mload

Alles fürs Handy. Alle Highlights. Alle Netze. www.mload.de
Gratis-Klingelton nach Wahl bei www.mload.de. Einfach registrieren.



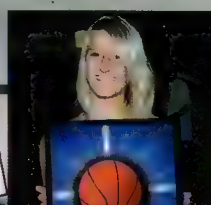
Klingelton
E: 000042341 F: 000031457
G: 100040244 H: 100031112



Handspiele unter www.mload.de



Klingelton
E: 000041149 F: 000031196
G: 100041159 H: 100030886



Farbiges Logo
A: 60440 B: 60445
C: 60422 D: 100060731



Farbiges Logo
A: 60579 B: 60748
C: 60554 D: 100060880



Klingelton
E: 000042823 F: 000032931
G: 100043032 H: 100031120



Klingelton
E: 000042842 F: 000033128
G: 100040307 H: 100031070



Farbiges Logo
A: 60452 B: 60436
C: 60412 D: 100060889



Klingelton
E: 000040912 F: 000030957
G: 100040697 H: 100030768

A: SE T610, Noka 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250 **B:** Noka 3550, 7850, N-Gage **C:** Noka 3510, 6310, 6510, 8910
D: SE T681, 1300, Panasonic GD67, Siemens S55, SL55, M55, Sagem MY-X2 **E:** Poly Noka 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 7210, 7250
F: Mono Noka (nahezu alle) **G:** Poly Siemens C55, M55, S55, SL55 **H:** Mono Siemens C45, M55, ME45, MT50, S45

F: Für T-Mobile-, Vodafone-D2-, E-Plus- und O2-Kunden inkl. 0,12 € Vodafone-D2-Lesung.

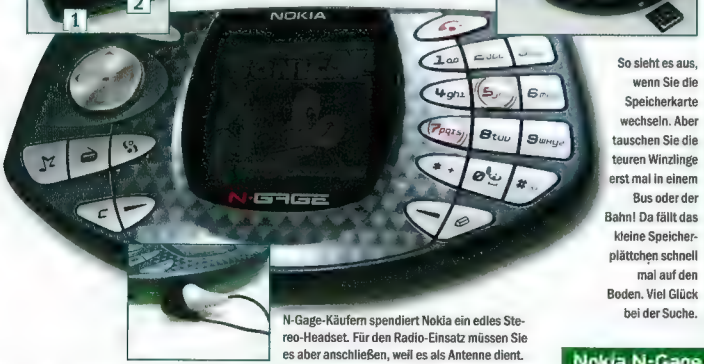
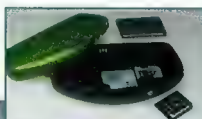
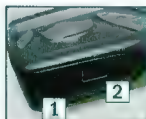
Es können ggf. Datenübertragungskosten entsprechend ihrem Tarif anfallen

*Paket ist jederzeit zum Monatsende kündbar

mload
das braucht mein handy

mobilcom

- 1) Strom-Anschluss
Dieser Anschluss ist wichtiger, als Ihnen lieb ist, denn Sie brauchen ihn oft, um den Akku aufzuladen.
- 2) USB-Anschluss
Über das USB-Kabel kopieren Sie MP3-Dateien direkt auf die eingelegte Speicherkarte.



N-Gage-Käufern spendiert Nokia ein edles Stereo-Headset. Für den Radio-Einsatz müssen Sie es aber anschließen, weil es als Antenne dient.

Nokia N-Gage

So sieht es aus, wenn Sie die Speicherkarte wechseln. Aber tauschen Sie die teuren Winzlinge erst mal in einem Bus oder der Bahn! Da fällt das kleine Speicherplättchen schnell mal auf den Boden. Viel Glück bei der Suche.

sehr knapp bemessen. Wenn die Titel erst einmal auf der Speicherkarte sind, lauschen Sie wahlweise über Nokias Stereo-Headset oder einen eingebauten Mini-Lautsprecher. Eine 128-MByte-Speicherkarte bietet Nokia für teure 105 Euro an. Solche MMC-Karten gibt es beim Online-Versender Alternate (www.alternate.de) schon für je 45 Euro. Apropos Preise: Ohne Handyvertrag kostet Nokias N-Gage stolze 350 Euro. Bei Media Markt, Saturn und diversen Netzanbietern geht der handliche Alleskönner samt 24-Monats-Vertrag schon für einen symbolischen Euro über die Ladentheke.

Online oder Blauzahn

Über die Bluetooth-Verbindung können Sie nicht nur Daten zwischen PC und N-Gage-Organizer abgleichen, sondern auch im Umkreis von zehn Metern gegen andere N-Gage-Besitzer antreten. Alternativ bietet Ihnen der Onlinedienst N-Gage-Arena die Möglichkeit, selbst aufgezeichnete Spiele (möglich bei Tomb Raider, Pandemonium oder MotoGP) ins Internet zu stellen. Dort laden sich andere N-Gage-Spieler Ihre Aufzeichnungen herunter und nennen, springen oder fahren gegen diese um die Wette.

Die Alternativen

Sie brauchen nicht unbedingt ein teures N-Gage, um aktuelle Handy-Spiele genießen zu können. Auch mit etwas älteren Modellen können Sie eine Menge anfangen. Auf der nächsten Seite stellen wir Ihnen drei Handys und fünf passende Handy-Spiele vor.

BERND HOLTMANN

Die besten N-Gage-Spiele

Wir haben die aktuellen Spiele für Nokias Spiele-Terminal getestet und stellen Ihnen die fünf besten vor.

Tony Hawk's Pro Skater

Skateboard-Spiel mit großen Levels und vielen Möglichkeiten, sich auszutoben
GENRE: Sport (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
PREIS: € 49,-
WERTUNG: * * * *



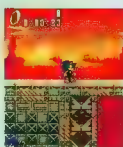
Super Monkey Ball

Ein Affe in einer transparenten Kugel sammelt Bananen auf einer schwebenden Plattform.
GENRE: Action (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 39,-
WERTUNG: * * * *



Sonic N

Der Igel Sonic ist auf Ring-suche – zusammen mit seinen Freunden Tails, Knuckles und Amy.
GENRE: Jump & Run (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 49,-
WERTUNG: * * * *



Pandemonium

Mit dem Hofnarren Fargus oder der hübschen Nikki hüpfen, springen und schreien Sie sich durch elf Levels
GENRE: Jump & Run (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 49,-
WERTUNG: * * * *



Tomb Raider

In ihrem ersten Abenteuer kämpft sich Lara durch riesige Höhlen. Per Online-Feature können Sie sogar gegen Schatten-Laras um die Wette rennen.
GENRE: Action (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
PREIS: € 49,-
WERTUNG: * * *



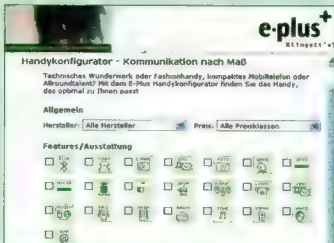
Online mit dem Handy

- Die Mobiltelefon-Spezialisten von E-Plus bringen mit dem mobilen Multimedia-Dienst i-Mode Spiele und sogar Nachrichten auf Ihr Handy. Wir erklären Ihnen, wie.

Sicher haben Sie die Bezeichnung schon gehört: i-Mode. Dahinter verbirgt sich eine Sammlung hochkarätiger Webseiten, die speziell für Handy-Browser ausgelegt sind. Über die i-Mode-Dienste von E-Plus können Sie sich Spiele herunterladen, das Kino-Programm in Ihrer Stadt prüfen, Bahn-Verbindungen checken, Handy-Melodien herunterladen oder die aktuellen Fußballergebnisse abrufen. Auf der Webseite www.e-plus.de können Sie sich Spiele auch direkt auf Ihr Handy laden. Dort erfahren Sie auch, wie hoch die Gebühren für den mobilen Internet-Service liegen und mit welchen Mobiltelefonen i-Mode funktioniert.

Welches nehme ich denn?

Für alle Unentschlossenen bietet E-Plus auf der Webseite in der Rubrik „Handys“/„Handy-Konfigurator“ eine praktische Wahlhilfe an. Dort geben Sie an, welche Features, Größe oder Standby-Zeit Ihr neues Mobiltelefon besitzen soll, und die Webseite schlägt Ihnen die aktuellsten Modelle außer infrage kommenden Hersteller vor. Sparsame Handy-Spieler greifen zum Siemens M55 (siehe Seite 38) oder zum Siemens MC60 mit eingebauter Kamera; Neukunden müssen für die beiden Modelle keinen Cent bezahlen.



EINFACH Der Handy-Konfigurator der E-Plus-Webseite hilft Ihnen dabei, das richtige Handy zu finden.

gameLOFT

XIII (Shooter)

Nokia 3300	Code 211500
Nokia 3510	Code 24399
Nokia 3650	Code 21928
Nokia 6100	Code 24014
Nokia 6610	Code 24877

Splinter Cell® Extended OPS (Action)

Nokia 3300	Code 23157
Nokia 3510	Code 26884
Nokia 6100	Code 26114
Nokia 6610	Code 21729

Nightmare Creatures (Action)

Nokia 3300	Code 21346
Nokia 3510	Code 21958
Nokia 6100	Code 21709
Nokia 6610	Code 23125

Rayman® 3 (Jump & Run)

Nokia 3300	Code 26980
Nokia 3510	Code 24059
Nokia 3650	Code 21266
Nokia 6100	Code 21299

Planet Zero™ (Arcade)

Nokia 3300	Code 28559
Nokia 3510	Code 26101
Nokia 6100	Code 26844
Siemens M55	Code 26962
Siemens S55	Code 23573



BANG! BANG!

XIII

JETZT AUCH FÜR DEIN HANDY!
(0190) 83 99 92 - CODE*
oder per SMS an 83838**

So kommen Games auf dein Handy:
 Ruf 0190-839992-CODE* an oder
 schick eine SMS** mit dem Text
 'game CODE' an die 83838. Ersetze
 dabei immer "CODE" durch den
 Code deines Wunschspiels speziell
 für dein Handy. Z.B. XIII - Mobile
 Game für das Nokia 6610 (Code
 24877) ruf die Nummer 0190-
 839992-24877 an oder schick den
 Text game 24877 an die 83838.

Auch erhältlich für PlayStation2, XBox,
 Gamecube und PC - XIII-thegame.com

*Der Anruf kostet 0,05/Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom. Zu den Kosten für Anrufe aus dem Ausland erklünde dich bitte beim Anbieter. Der Anruf dauert 208 Min. und kostet 0,208€. **Per ein Spiel müssen 10 SMS für die Download-Ladung. Die für den Download erforderlichen Kosten in Form von von deinem Mobiltelefon. Bitte prüfe ob dein Handy kor-
 rekt für WAP eingestellt ist. Bei Fragen zum Download oder Problemen werde dich bitte an support@gameLOFT.de oder
 an 01900-839992. © 2003 GameLOFT. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Nightmare
 Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
 Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft
 Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1998 Jordan Mechner. All Rights Reserved.
 Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Speed on Jordan
 Mechner's Prince of Persia. XBL to 2003 Von Namco - Valico / Dargald Bewilux (DARGAUD-LOWEBAU S.A.)



**Neu: Jetzt schlägt 's XIII
 auf deinem Handy!**

Marcel Daseilly Pro Soccer™ (Sports)

Nokia 3300	Code 22689
Nokia 3410	Code 18384
Nokia 3510	Code 22811
Nokia 3650	Code 22983
Nokia 6610	Code 29246

Speed Devils™ (Car Racing)

Nokia 3300	Code 29638
Nokia 3510	Code 21033
Nokia 3650	Code 24661
Nokia 6100	Code 28530
Nokia 6610	Code 27100

SkateSlam™ (Sports)

Nokia 3300	Code 24227
Nokia 3410	Code 18498
Nokia 3510	Code 22350
Nokia 3650	Code 27773
Nokia 6610	Code 24637

Solitaire (Cards)

Nokia 3300	Code 22049
Nokia 3410	Code 17489
Nokia 6100	Code 23344
Nokia 6100	Code 28162
Nokia 6610	Code 26755

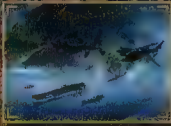
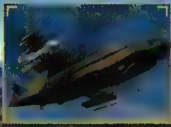
Mehr Spiele gibt's auf

www.xiii-thegame.com

KANNST DU ES BESSER?

FAIR STRIKE

**PROBIER'S AUS!
 DEMO UND MEHR UNTER
WWW.FAIRSTRIKE.DE**



SECHS STEUERBARE HELIKOPTER: AH-64 APACHE,
 RAH-66 COMANCHE, PAH-2 TIGER, KA-50 HOKUM,
 KA-52 ALICATCH, KA-50 BLACK CHOST,
 VIER KAMPAGNIEN MIT 30 MISSIONEN IN DER
 KARIBIK, OSTEUROPA, SÜDOSTASIEN UND DEM
 MITTLEREN OSTEN.
 SPEKTAKULÄRE MULTIPLAYER-MODI
 UND VIELES MEHR!

**DIE GUNSHIP ACTION-SIMULATION DER ZUKUNFT!
 COMING SOON !!!**



back to games

POWERED BY
gameLOFT

BACKGAMES

© 2003 GameLOFT. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1998 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Speed on Jordan Mechner's Prince of Persia. XBL to 2003 Von Namco - Valico / Dargald Bewilux (DARGAUD-LOWEBAU S.A.)

Spiele-Handys

Mit fast jedem aktuellen Mobiltelefon können Sie auch aufwendige Handy-Spiele genießen. PC Games verrät Ihnen, **worauf Sie achten müssen und wie Sie die Spiele auf Ihr Handy laden.**

Mobiltelefone unterscheiden sich nicht nur in Form und Farbe, sondern vor allem auch in der Technik und in der Bedienung. Entsprechend schwierig gestaltet es sich, Spiele für alle Geräte zu programmieren. Nokia sortiert deshalb die eigenen Modelle nach dem Benutzer-Interface. Die beiden Serien 60 (N-Gage, 7650, 3650) und 40 (7210, 7250, 6100, 5100, 3100, 3300, 6200, 6220, 6610, 6800) unterstützen die Programmiersprache Java – und genau das ist für Handy-Spiele ausgesprochen wichtig. Aber nicht nur im Nokia-Lager versteht man sich auf Java: Auch Modelle von

Siemens (S55, M55, SL55 etc.) sowie von Motorola, Samsung, Sharp und Sony-Ericsson unterstützen den Spiele-Standard für Handys.

Spiele aus dem Internet

Auf der Webseite des Spiele-Herstellers Elkware (www.elkware.de) haben Sie die Wahl aus 34 Spielen für alle Handy-Typen. Die Preise sind mit fünf Euro pro Spiel moderat und liegen im Taschengeld-Bereich. Für die Bezahlung brauchen Sie allerdings eine Kreditkarte oder ein (kostenloses) Konto beim Online-Bezahldienst Firstgate. Nach der Bestellung geht Ihnen per SMS ein Internet-Link zu, über den Sie das Spiel mit dem Handy herunterladen können. Dazu muss die Internet-Verbindung des Handys allerdings korrekt eingestellt werden. Aber keine Panik, denn hier hilft Ihnen die Website weiter: Eine genaue Anleitung zeigt Ihnen die richtigen Einstellungen für verschiedene Handy-Typen. Zur Not hilft Ihnen auch die Support-Abteilung Ihres Netzbetreibers. BERNO HOLTMAW



Germany hat sich für das führende Internet-Zahlungssystem FIRSTGATE clickibuy™ entschieden.

Schon mehr als 1,7 Millionen Kunden haben sich dafür entschieden mit FIRSTGATE clickibuy™ im Internet zu kaufen!

Mehr Infos zu FIRSTGATE clickibuy™

Mit dem Bestellvorgang nehmen Sie die AGB des Anbieters an.

Sie haben folgendes Angebot ausgewählt:

elkware GmbH
Java game
(c)2003 by elkware

Das Angebot kostet:
4,99 €
für
10 Minuten

ELKWARE.DE Auf der Webseite können Sie günstige Handy-Spiele einkaufen.

- kitschko box-challenge
- rabbitator
- das unter piraten
- the paper menace
- the paper menace de
- anno 1503 en
- anno 1503 de
- infernal gate
- kung fu
- sumpf des verderbens
- black hole
- black hole de
- magic element
- plasma inferno
- gemjam
- nedime
- svat zipper
- dust n dirt
- shroko
- brandstorm
- jungle command
- marble invade
- delta bomber
- kato
- gemjam
- hellcab

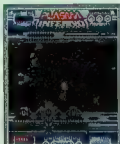
Aktuelle Handy-Spiele

PC Games hat sich fünf neue Handy-Spiele von elkware heruntergeladen und getestet. Hier das Ergebnis.

Plasma Inferno

In diesem klassischen 2D-Shooter schießen Sie unter anderem auf Raumschiffe und sammeln nützliche Upgrades ein.

GENRE: Action (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ★ ★ ★ ★



Anno 1503

In der Handy-Version des Spiels plündern Sie Schiffe oder betreiben Handel zwischen den Küstenstädten.

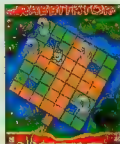
GENRE: Action/Strategie (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ★ ★ ★



Rabbitator

Malen Sie Kästchen auf dem Spielfeld farbig an und passen Sie dabei auf, nicht von umherlaufenden Monstern verspeist zu werden.

GENRE: Geschickl. (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ★ ★ ★ ★



Infernal Gate

Der träge Ego-Shooter bietet übersichtliche Levels und eine recht sparsame Grafik.

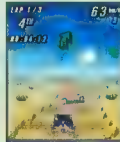
GENRE: Action (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ★ ★ ★



Dust N Dirt

Ein übersichtliches Rallye-Spiel mit 2D-Autos – leider nur für einen Spieler

GENRE: Sport (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ★ ★ ★ ★



Technik-Check: Aktuelle Spiele-Handys im Vergleich

			
Modelle	Siemens M55	Siemens SL55	Nokia 6610
Preis ohne Vertrag	Ca. € 200,-	Ca. € 390,-	Ca. € 260,-
Display-Farben	4.096	4.096	4.096
Display-Größe	101x80 Pixel	101x80 Pixel	128x128 Pixel
Größe (HxT)	100,8x45,6x20,9 mm	81,6x44,5x21,9 mm	106x45x17,5 mm
Gewicht	87 Gramm	79 Gramm	84 Gramm
Funk-Standard	Tri-Band	Tri-Band	Tri-Band
Java-Unterstützung	Ja	Ja	Ja
Standby-Zeit	Bis 250 Stunden	Bis 200 Stunden	150 bis 300 Stunden
Gesprächszeit	Bis 5 Stunden	Bis 3,5 Stunden	2 bis 5 Stunden
Sonstige Features	GPRS-fähig, eingebauter Soundmoor „Cubasis mobile“, Sprachsteuerung, Organizer-Funktion, polyphone Klingeltöne, E-Mail-Client, MMS-fähig	GPRS-fähig, Ansteck-Kamera, Sprachsteuerung, Organizer-Funktion, polyphone Klingeltöne, Freisprech-Funktion, MMS-fähig	GPRS-fähig, integriertes UKW-Stereo-Radio, Freisprech-Funktion, MMS-fähig

* laut www.attom.de





be good ...

„Atemberaubend schön.“

Petra Maueröder, PC Games 1/03

„Ein prachtvoller Crossover
aus Warcraft3 und Dungeon Siege.“

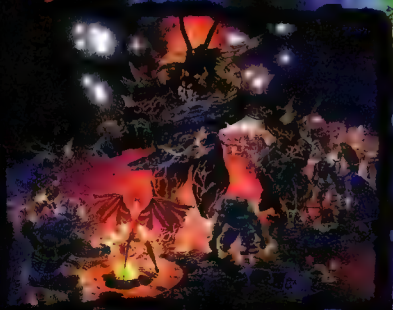
Petra Maueröder, PC Games 1/03

„Wunderschön inszenierte
3D Schlachten!“

Mick Schnelle, GameStar 1/03

„Eines der interessantesten
Spiele des Jahres.“

David Bergmann, PC Games 5/03



Erhältlich ab 28. November 2003 www.spellforce.com

(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-5706 Rottemann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



... be evil

„SpellForce sieht genial aus,
ist komplex und spielt sich
dank Click&Fight
trotzdem komfortabel.“

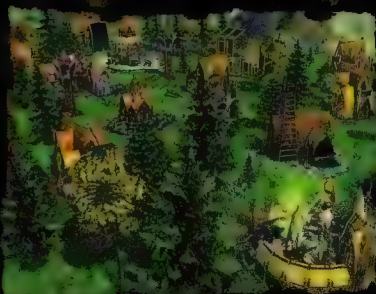
Patrick Hartmann, GameStar 10/03

„Bombast-Grafik, die
selbst Age of Mythology
einkassiert.“

Petra Maueröder, PC Games 10/03

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN



phenomic
GAME DEVELOPMENT

JoWood
PRODUCTIONS

big
INTERACTIVE

POWERED BY
game spy

Rome: Total War

Da kriegten Hobby-Strategen feuchte Augen: In **Rome: Total War** kommandieren Sie riesige Armeen in 3D und erobern aufseiten der Römer einmal mehr die ganze Welt – oder das, was man vor 2.000 Jahren von ihr kannte. Leider hat Entwickler Creative Assembly vor kurzem bekannt gegeben, dass sich **Rome: Total War** um mehrere Monate verzögert – wahrscheinlich bis weit ins 3. Quartal 2004.

Entwickler	Rome: Total War
Anbieter	Creative Assembly
Termin	3. Quartal 2004



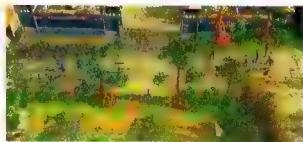
VORSCHAU

STRATEGIE

Against Rome 52
Echtzeit-Strategie aus Deutschland: Independent Arts schickt Barbaren-Horden gegen die Legionen Roms.

Lords of Everquest 50
Neues Futter für Fantasy-Strategen. PC Games hat die fast fertige Version ausführlich angespielt.

Spellforce 44
Es sieht Klasse aus und das Spielkonzept liest sich fantastisch. Nur: Wie spielt es sich eigentlich wirklich?



ACTION

Alias 54
Cooler als James Bond, mehr Sex-Appeal als Cate Archer: Powerfrau Sydney Bristow steht vor ihrer PC-Premiere.

Far Cry 60
Half-Life 2 verschoben, Doom 3 abgetaucht - für den Ego-Shooter könnte es derzeit kaum besser laufen.



ABENTEUER

Knights of the Old Republic 62
Rollenspieler werden Weihnachten nicht mit der Familie, sondern auf Tatooine, Yavin und Naboo verbringen.



SPORT

NFS: Underground 64
Der neue Spross der NFS-Serie sorgt nicht nur grafisch für Furore: Ein Karriere-Modus verleiht Langzeitmotivation.





Spellforce

Spellforce sieht super aus, und was Sie bisher darüber gelesen haben, das klang auch ganz toll. Nur: **Wie spielt es sich eigentlich wirklich?** Wir haben Antworten.

Spellforce ist Photomix, wohl behütetes Baby. Bislang durfte PC Games nur unter Aufsicht durch die wunderhübsche 3D-"Welt" wandeln, Basen bauen und Orks schlagen. Bis jetzt! Wir haben eine Alpha-Version des Genre-Mix in Ruhe auf den Hauseigenen Rechnern gespielt und wissen nun, was es mit der bombastischen Grafik auf sich hat, wie sich Spellforce spielt und – am wichtigsten – ob es auch Spaß macht.

Spellforce for Dummies

Spellforce ist eines jener Spiele, die so voll gepackt sind mit Details und Ungewöhnlichem, dass selbst erfahrene Computerspieler gut daran tun, das Tutorial zu spielen. Klar: Da werden auch Sachen erklärt wie, Sie können einen Rahmen um Einheiten ziehen, um alle Figuren auf einmal auszuwählen. Weiß ja jeder. Was Sie wahrscheinlich nicht wissen: Wozu Monumente da sind, wie

man Arbeiter ausbildet und wovon deren Anzahl abhängig ist. All das sind Dinge, die Spellforce von anderen Echtzeit- und Aufbau-Strategiespielen unterscheiden und dem Spiel einen eigenen Charakter verleihen. Tatsächlich ist es so, dass Sie nicht einfach das Bau-Symbol anwählen und eine Hauptbasis auf die Karte setzen können. Zuerst brauchen Sie eine Rune, nämlich die Rune der Arbeiter. Die drückt Ihnen zu gegebenem Zeitpunkt ein freundlicher NPC, etwa ein Wachposten oder ein Dorfbewohner, in die Hand. Die Rune landet in Ihrem Inventar, wo sie erst einmal nur eines macht: gar nichts. Anschließend ist es notwendig, den Gegenstand im entsprechenden Untermenü auf ein freies Einheiten-Icon zu schieben. Zu guter Letzt machen Sie ein Monument auf der Karte ausfindig, denn: Ausschließlich dort entstehen die ersten Handwerker. Sobald die Vorbedingungen erfüllt sind,

geht's rund! Arbeiter strömen in einem rasanten Tempo aus dem Gebäude, dem Begriff „Echtzeit“ wird alle Ehre gemacht.

Bauen wie richtige Siedler

Das Tempo wird jedoch sogleich wieder gedrosselt. Der Aufbau und das Basis-Management laufen in etwa so gemächlich ab wie in *Die Siedler*. Dagegen ist *Age of Mythology* das reinste Hochgeschwindigkeitsspiel. In Spellforce gibt es sage und schreie sieben Ressourcen! Die wollen natürlich erst mal gesammelt werden. Also schicken Sie Ihre Arbeiter los, kreuz und quer in alle Himmelsrichtungen. Ihre Ziele: Der Wald zum Holzhacken, die Mine zum Erzschießen und der Steinbruch. Von den ersten Rohstoffen errichten Sie Gebäude, zum Beispiel Holzällerhütten, die nach ihrer Fertigstellung die Laufwege der Arbeiter verkürzen. Irgendwann ist der Bildschirm



ÜBERSICHTLICH: Unsere Streitmacht überfällt eine Ork-Basis. Einheiten, die sich hinter Gebäuden befinden, werden blau markiert.



BOMBASTISCH So schaut Spellforce aus, wenn man ganz nah ans Geschehen heranzoomt, die höchste Kameraeinstellung akkuriert und mit allen Details spielt.

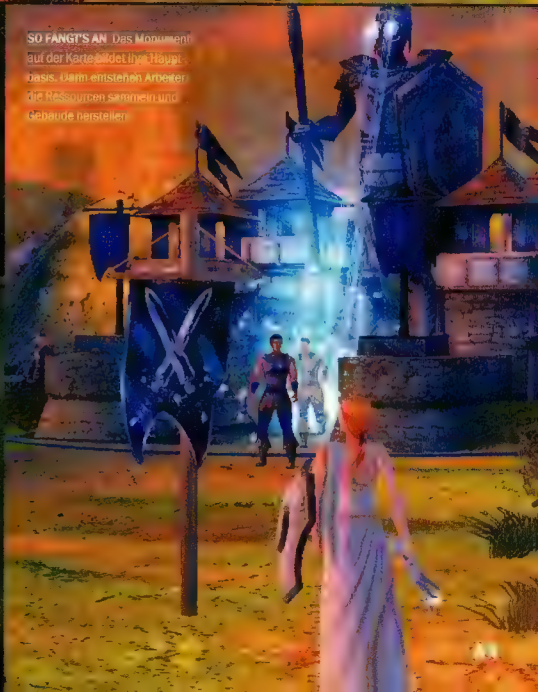
voller Figuren, die an allen Ecken und Enden sägen, hämmern, schärfen und klopfen. Weil das gelegentlich recht unübersichtlich werden kann, haben sich die Entwickler ein praktisches System einfallen lassen. Es genügt, das entsprechende Gebäude anzuklicken, zum Beispiel den Arie-Schrein, der zur Beschaffung von Mana dient. Diesem Gebäude lassen sich anschließend direkt bis zu fünf Fachmänner zuweisen, die ihrer Arbeit automatisch nachgehen, ohne dass Sie sich weiterhin drum kümmern müssen. Einfach zurücklehnen und zuschauen. Arbeiter zu produzieren, das kostet in Spellforce ausnahmsweise kein Geld. Heißt das, man kann unendlich viele davon ausbilden? Nicht ganz. Das Anfangslimit beläuft sich auf 20. Später lässt sich die Grenze um jeweils fünf Punkte weiter nach oben setzen. Der Preis: Nahrung, die sie in einem separaten Gebäude abtreten. Je mehr Arbeiter sich auf

dem Bildschirm tummeln, desto schneller lassen sich richtige Kampfeinheiten trainieren. Zum Beispiel beeinflusst die Anzahl der Schmieden die Ausbildungsgeschwindigkeit der Krieger. Jene Schmieden aber müssen von jeweils einem Arbeiter besetzt werden, damit sich überhaupt was tut. Erst, wenn ein reibungsloser Wirtschaftskreislauf sichergestellt ist und jeder Arbeiter seinen Platz hat, lassen sich Zauberer, Schwertkämpfer und Bogenschützen effektiv herstellen. Sie merken schon: Der Aufbauart von Spellforce ist anders, aber wohl durchdacht.

Rollenspiel inklusive

Was Warcraft 3 angefangen hat, führt Spellforce konsequent weiter: Rollenspiel-Elemente in einem Echtzeit-Strategiespiel. Diesmal müssen Sie vor Spielbeginn sogar einen Charakter erstellen, mit Statuswerten und allem Drum und Dran. Selbst die Kopfform lässt sich beein-

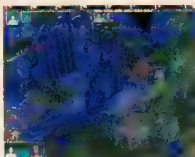
SO FANGT'S AN Das Movement auf der Karte bildet ihr Hauptbasis. Dann entstehen Arbeiter, die Ressourcen sammeln und Gebäude herstellen.



Ein Spiel, zwei Perspektiven

Spellforce bietet zwei Kamera-perspektiven: Im Echtzeit-Strategie-Modus verfolgen und kontrollieren Sie das Geschehen aus der Luft. Im Rollenspiel-Modus ist es wahlweise möglich, dem Held über die Schulter zu schauen. Die Unterschiede:

VOGELPERSPEKTIVE



Die Steuerung ähnelt stark dem Standard im Echtzeit-Strategie-Genre. Die Perspektive lässt sich mit der Maus steuflolos in alle Richtungen drehen und auf Wunsch auch leicht kippen, was die Weitsicht erhöht.

THIRD PERSON



Nur eine Figur ist steuerbar, nämlich der Held. Er lässt sich mit den Tasten W, A, S, D wie in einem Shooter steuern, das Ausweichen zur Seite ist nicht möglich. Mit der Maus schauen Sie dabei in alle Richtungen.

Steuerung

Vorteile

Die Übersicht ist wegen der Vogelperspektive sehr groß. Es lassen sich sämtliche Einheiten markieren, wie man es aus dem Genre gewohnt ist. Auch eine Navigation über die Mini-Karte am unteren Bildschirmrand ist möglich.

Durch die Schulterperspektive, die sehr nah am Geschehen ist, lassen sich viele grafische Details der Umgebung und der Einheiten erkennen. Es kommt richtiges Rollenspiel-Flair auf und das Gefühl, mitendrin statt nur dabei zu sein.

Nachteile

Die Grafik schaut nicht ganz so hübsch aus, weil die Kamera sehr weit weg vom Geschehen platziert ist. Dadurch lassen sich die vielen Details, die die Krasse-Engine auf den Bildschirm bringt, nicht in ihrer vollen Größe darstellen.

Es lässt sich in der Third-Person-Perspektive nur eine einzige Person steuern, alle anderen Figuren sind in der Ansicht nicht auswählbar. Auch die Übersicht leidet: Man sieht nur, was vor der Spielfigur geschieht, der Rest ist verdeckt.

flussen: Vom weißbärtigen Alten bis zum Weiberheld mit blondem Haar und hohen Wangenknochen ist alles vertreten. Steht die Optik fest, geht's ans Eingemachte: Soll die Figur besonders geschult sein im Umgang mit Schwertern, Bögen oder schweren Waffen wie Zweihändern? Sie entscheiden. Vor allem Zauberer haben die Qual der Wahl: In den vier wählbaren Magie-

klassen stecken noch mal rund 90 Sprüche drin – zwölf lernen Sie im Laufe des Spiels, den Rest liefern Spruchrollen nach. Ihre Entscheidung beeinflusst die Wichtigkeit der Statuswerte. Krieger steigern vor allem Stärke und Geschicklichkeit. Ein Magier ist mit einer hohen Intelligenz besser beraten. Wer gern andere gegen ihren Willen verzaubert, also überwiegend Men-

talmagie wirken möchte, benötigt obendrein eine ordentliche Portion Charisma. Nur die schwarze Magie, unter der sich Sprüche wie „Tote wiederbeleben“ oder „Fluch“ befinden, ist fast ausschließlich von Intelligenz abhängig. Insgesamt ist das Regelwerk in **Spellforce** bei weitem nicht so ausgefeilt wie beispielsweise das von **Dungeons & Dragons**, aber für ein

Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Anstrich schon erstaunlich tiefgehend.

Botengänge und Belohnungen

Ihr Held haut fast alles, was ihm über den Weg läuft, zum Beispiel Riesenspinnen, Orks und Feuergeister – nur Hirsche, Häschen und andere putzige Tiere, die die Welt bevölkern, lässt er leben. Für jeden erledigten Widersacher gibt's eine Ladung Erfahrungspunkte, die nach einer bestimmten Anzahl einen Stufenanstieg herbeiführen. Der gestaltet sich ähnlich motivierend wie in **Blizzards Diablo**: Sämtliche Attribute lassen sich um insgesamt fünf Punkte steigern, in einem anderen Menü bauen Sie Nah- und Fernkampf sowie Magiefähigkeiten weiter aus. Doch zur Zahlschleiberei wird keiner gezwungen; auf Wunsch sucht sich das Programm automatisch die Optimalwerte für Ihren Charakter heraus. Später im Spiel rüsten Sie Ihren Helden mit Gegenständen aus. Und davon finden Sie eine Menge! In den Städten stehen Händler, die Waffen, Rüstungen und magische Objekte verkaufen. Im Wald sind Truhen versteckt, von Fieslingen bewacht. Auch besonders starke Gegner lassen gelegentlich nützliche Utensilien fallen. Da gibt es Magierroben, die 15 Punkte Bonus auf eine bestimmte Fertigkeit geben. Oder Schilde, die vor allem



PREISWERT + KOMPETENT

expert

**Hidden & Dangerous 2**

(USK 16)

Hidden & Dangerous 2 versetzt Dich in die Zeit des Zweiten Weltkriegs zwischen 1940 und 1945. Als Anfänger einer Spezialeinheit agierst Du in lebensgefährlichen Geheimoperationen hinter den feindlichen Linien!



Voraussichtlich
ab 5.11. 2003
erhältlich!

45.€

**Fire Warrior Warhammer**

(keine Freigabe gemäß §14 JuschG)

Knallharte Ego-Shooter-Action aus dem Warhammer 40.000-Universum!

18+ FSK

Apocalyptica

(USK 16)

Ein geistiger Mix aus Feuerwaffen, Nahkampfwaffen und Magie sorgt für fesselnde, action-geladene Kämpfe!



Voraussichtlich
ab 5.11. 2003
erhältlich!

29.€

HIT - GAMES

ZUM

zum Beispiel:

- World War 3 (USK 12)
- Paradise Cracked (USK 12)
- Zax-Alien Hunter (USK 12)
- Michael Schuhmacher Kart 2002 (USK o.A.)

u.v.m.

JE

HAMMERPREIS! 5.99

Nur solange Vorrat reicht!

PC CD-ROM



Voraussichtlich
ab 7.11. 2003
erhältlich!

FIFA Football 2004

(USK o.A.)

Die Simulation für den echten Fußball-Fan!

FIFA Football 2004 bietet sich in ein komplett neues Gewand. Neben dem wohl ausgereiftesten Gameplay aller Zeiten erwarten die FIFA-Fans in diesem Jahr zusätzlich Spielmodi, die für höchste Spannung und authentisches Fußballerlebnis sorgen werden!

44.€

PC CD-ROM



Voraussichtlich
ab 5.11. 2003
erhältlich!

Commandos 3

>Destination Berlin<

(keine Freigabe gemäß §14 JuschG)

Kampagnen können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden: Stalingrad, Zentral Europa, Normandie. Einzigartige taktische Möglichkeiten und mehr Action als jemals zuvor in Commandos!

Spellforce mit Data

AUFBAU STRATEGIE



- 1 In dieser Leiste wird angezeigt, wie viele Ressourcen Sie bereits gesammelt haben. Die Grundressourcen sind: Holz, Stein, Eisen, Nahrung.
- 2 Die Arbeiter sägen, hacken, sammeln und klopfen, was das Zeug hält. Rohstoffe werden anschließend an entsprechende Lager geliefert.
- 3 Die Arbeiter errichten sämtliche Gebäude. Je mehr Arbeiter Sie mit dem Bau eines Gebäudes beauftragen, desto schneller geht es.
- 4 Gebäude der Menschen, darunter: Holzfaller-, Jagd- und Fischerhütte, Mine, Vorratsspeicher, Wachturm, Tempel, Haupthaus, Kaserne, Ana-Schrein.

ECHTZEIT STRATEGIE



- 1 Über das Helden-Fenster können Sie sich schnell über den Gesundheitszustand Ihrer Hauptfiguren informieren und selbige ansiewern.
- 2 Wenn Sie Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen, erscheint hier das entsprechende Symbol dazu, mit dem sich die Gruppe anspringen lässt.
- 3 An dieser Stelle stehen Zaubersprüche zum Anklicken bereit. Zwill lernen Sie beim Stufenansieg, die restlichen 78 gl'ur's per Schriftrolle.
- 4 Feinde sind auf der Mini-Karte rot markiert, Freunde grün und neutrale Einheiten erscheinen blau. Besondere Ereignisse blinken.

ROLLENSPIEL



- 1 Ihr Held verfügt über ein Inventar. Hier werden alle Quest-Gegenstände, Runen, Waffen, Rüstungen, Spruchrollen etc. abgelegt.
- 2 Wenn ein Ausrufezeichen über dem Kopf einer Figur schwebt, so bedeutet das: Diese Person hat etwas Wichtiges zu sagen.
- 3 Das Charakter-Portrait zeigt den aktuellen Level Ihres Helden an und außerdem, wie viel Erfahrung zum nächsten Level-up fehlt.
- 4 Über die Symbole am unteren Bildschirmrand öffnen Sie Inventar, Journal, Formationsmenü und weitere Info-Fenster.

gegen Feuerbälle resistent sind. Alles ist wie in einem richtigen Rollenspiel – sogar die Dialoge! In den Dörfern sind Figuren mit Ausrufe- und Fragezeichen über ihren Köpfchen gekennzeichnet. Per Multiple-Choice-Verfahren gelangen Sie an Quests, etwa einen Geist erledigen, der in der Hütte am Fluss spukt. So viel Rollenspiel in einem Echtzeit-Strategiespiel gab es bis jetzt erst im **Warcraft 3-Add-on Frozen Throne**.

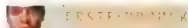
Ansichtssache

Mit großer Wahrscheinlichkeit sind alle Bilder, die Sie bis zu diesem Artikel von **Spell-**

force gesehen haben, zwei Dinge: verdammt gut aussehend und leicht verwirrend. Denn sie werfen die Frage auf, wie man **Spellforce** eigentlich spielt. Die Antwort lautet: Wie jedes andere stinknormale Echtzeit-Strategiespiel auch, also aus einer leicht gekippten Vogelperspektive (siehe Extrakasten „Ein Spiel, zwei Perspektiven“), die man aus **Warcraft 3** und **Age of Mythology** kennt. Aus der Entfernung schauen die Einheiten natürlich nicht mehr so verblüffend gut aus. Doch um Missverständnisse zu vermeiden: **Spellforce** ist,

das kann man ganz objektiv feststellen, das bisher schönste Spiel seiner Art. Beeindruckend der realistische und stets präsente Schattenwurf auf der 3D-Karte: Wenn die Sonne aufgeht, wandern die Schatten der Gebäude, der Einheiten und der Bäume in Echtzeit mit. Man kann die Welt fast atmen hören, so lebendig wirkt sie. Bislang zeigten die Bilder **Spellforce** aus einer Art Verfolgerperspektive, die mitten im Geschehen hockt. Die eignet sich in der Praxis aber nicht, um Einheiten-Heerscharen zu lenken. Gelegentlich, wenn Sie gerade mit Ihrer Spielfigur alleine unterwegs sind, dürfen Sie den Schulterblick jedoch ruhig riskieren – mit dem Mausrad scrollen Sie ganz nah an Ihre Einheit heran, irgendwann platziert sich die Kamera automatisch hinter dem Helden, der sich daraufhin mit den Shooter-Tasten W, A, S, D antreiben lässt. Und dann könnte man **Spellforce** schon fast mit **Gothic 2** verwechseln, aber nur fast: Im Gegensatz zum Rollenspiel flutscht

die Grafik bei allen eingeschalteten Details noch nicht ganz so flüssig über den Monitor. Fürs fertige Produkt soll die Krass-Engine (ursprünglich für **Aquanox 2** entwickelt) jedoch so weit optimiert werden, dass auch Spieler eines 1.000-MHz-Rechners in die wundervolle Fantasy-Welt von **Spellforce** eintauchen können, ohne das Gefühl zu haben, durch ein Fotoalbum zu blättern. **THOMAS WEISS**



Spellforce ist wahrlich aufergewöhnlich: Eine solche Verquickung von Rollenspiel, Echtzeit- und Aufbau-Strategie gab's bisher noch nicht. Die ersten Missionen beweisen, dass der Mix auferordentlich gut funktioniert und nicht aufgesetzt wirkt. Mir persönlich hat der Rollenspielpart, der stark an **Diablo** erinnert, am besten gefallen – es geht doch nichts über einen hart erkämpften **Stufenanstieg!** **THOMAS WEISS**

Entwickler..... Phenicomic
Anbieter..... Jowood
Termin..... Dezember 2003



SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen – den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung – der Quidditch™ Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



THE VIDEO GAME



Challenge Everything



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

PC



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s03)

Lords of Everquest



HARDWARE-HUNGER Die Gameschweren jählich aus den vielen Partikeleffekten sei Dank. Leider kommt es dadurch häufig zu starken Slowdowns. 100% 100% 0 9/10/03



SKELETTKRIEGER Eine Nebelglocke bedeckt die Grabsteine des Friedhofs, plötzlich steigen – Überraschung! Skelette aus der Erdentor.

Eine fast fertige Lords-of-Everquest-Version ist in der Redaktion eingetroffen – wir haben sie gespielt.



Die Basis der Shadowrealm gedeiht. Aus den Gebäuden kommen Oger, Dämonen und untote Zauberer.

Noch ein Monat muss vergehen, bis das erste im Everquest-Universum angesiedelte Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt kommt. Wir haben die fast fertige Vorabversion ausführlich gespielt und können sagen: **Lords of Everquest** wird das Genre zwar nicht revolutionieren, wie die offizielle Internetseite ankündigt, aber doch zumindest bereichern.

Gegenüber der letzten spielbaren Fassung hat sich einiges getan. Jetzt lässt sich vor Spielstart aus insgesamt fünf Lords pro Rasse einer auswählen, mit dem man die Kampagne schließlich bestreitet. Dieser Held begleitet Sie die ganzen elf Missionen lang, sammelt Erfahrungspunkte und erlangt dadurch stärkere Zaubersprüche. Weil die Lords auch in den Zwischensequenzen präsent sind, beeinflusst die Wahl vor Beginn der Mission nicht nur Fähigkeiten und Magie, sondern auch die Stimme, die in den

Cut-Scenes spricht. Diese laufen ab, wie man sie aus **Warcraft 3** kennt: Mächtige Krieger in imposanten Rüstungen stehen sich gegenüber und diskutieren dramatisch über Schlachten, alte Artefakte und Feindschaften.

Drei Rassen

Es dürfte sich mittlerweile herumgesprochen haben, dass in **Lords of Everquest** drei Rassen um die Vorherrschaft auf Norrath kämpfen. Am wenigsten ist bislang über die Elddar-Allianz bekannt, die neutrale Fraktion. Die Elddar-Allianz setzt sich aus den Elfen, den Frogloks (sprechende Frösche!) und den Halblingen zusammen. Deren Magie ist nicht auf Zerstören ausgelegt, sondern unterstützt in erster Linie befreundete Truppen: Barden erhöhen für kurze Zeit die Laufgeschwindigkeit aller Einheiten im Umkreis, Enchanter lassen einen befreundeten Kämpfer für einige Sekunden doppelt so schnell zu-

schlagen und Kleriker holen gefallene Figuren mittels Wiederbelebungszauber ins Leben zurück – **Everquest**-Veteranen wissen das alles, denn die Fähigkeiten orientieren sich an denen vom Online-Rollenspiel.

Die Belagerungseinheit der Elddar-Allianz ist besonders fies, weil stark und dabei höchst mobil: Kein träges Kataklysm, sondern drei magisch zusammengekleisterte Kugeln schwirren durch die Luft und feuern Blitze, die von Gegner zu Gegner springen.



Lords of Everquest nähert sich der Fertigstellung und spielt sich jetzt, einen Monat vor Veröffentlichung, zwar schon sehr gut, aber: Wo bleibt die versprochene Revolution? Eine Frage, die die Testversion hoffentlich beantworten wird! THOMAS WEISS

Entwickler .. Rapid Eye Entertainment
Anbieter Ubisoft
Termin November 2003

Die coolsten Spiele für's Handy

SMS an

Jamba!
www.jamba.de



3:33:33*

Für Siemens Handys mit Farbdisplay
 Für Nokia Handys mit Farbdisplay
 Für Siemens Handys mit FarbDisplay
 Für Nokia Handys mit FarbDisplay

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGBermuda

Suchen Sie den kostbaren Schatz der Bermuda-Inseln!

Bestellwort: PREMIUM
PGSplinter

Sie sind Sam Fisher. Sie müssen die verdeckte Einsätze für die NSA!

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGAnno

Entwickeln Sie ein Handels-Imperium und treiben Sie Handel. Strategie part!

Bestellwort: PREMIUM
PGRayman

Das großartige Universum von Rayman 3 jetzt auf Ihrem Handy!

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGKungFu

Ausgezeichnete Kampfsportler. Kampfsportler ist hier gefragt. Sie schlagen zu!

Bestellwort: PREMIUM
PGWorms

Führen Sie ein Armeekorps an Worms erfolgreich in und durch die Schlacht.

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGFrunny

Warten Sie Frunny seinen Abenteuer auf einem karibischen Eiland wiederzufinden.

Bestellwort: PREMIUM
PGKitschko

Begeben Sie sich auf eine Reise, wie es die Kitschkos tun!

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGKart

Wählen Sie die besten der besten Moorhuhn-Charaktere zum Ziel!

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGEgypt

Ein faszinierendes Abenteuer voller Rätsel und Gefahren.

Bestellwort: PREMIUM
PGMotoGP

Sie steuern die besten Fahrer der Welt an. Priz gegen die besten Fahrer der Welt an.

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGDragon

Die Axolotl-Könige der Axolotl-Könige. Die Axolotl-Könige der Axolotl-Könige.

Bestellwort: PREMIUM
PGLotus

Erwerben Sie die besten der besten Lotus! Erwerben Sie die besten der besten Lotus!

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGRace

140 Punkte in 2 Minuten. Sie sind der Beste! Sie sind der Beste!

Bestellwort: PREMIUM
PGRTL Soccer

Erwerben Sie die besten der besten RTL! Erwerben Sie die besten der besten RTL!

Bestellwort: MEGA-SPIEL
PGCrash

Erwerben Sie die besten der besten Crash! Erwerben Sie die besten der besten Crash!

1. Senden Sie eine SMS mit dem Bestellwort des gewünschten Spiels an 3 33 33*, z.B. für "Anno 1503" das Bestellwort **PGAnno**
2. Sofort erhalten Sie eine SMS (Dienstmitteilung/Browsemeldung) zum Download Ihres gewünschten Spiels.
3. Diese über "Zeigen/Optionen" oder "Lesen" anwählen, Spiel herunterladen, speichern, fertig - Action!



* Mit der Bestellung eines Spiels erhalten Sie entweder insgesamt 5 Mega-Spiele jeden Monat im Mega-Spiele-Paket für nur € 4,99 (€ 0,99 zzgl. 1 SMS pro Spiel) oder insgesamt 2 Premium-Spiele jeden Monat im Premium-Spiele-Paket für nur € 4,99 (€ 2,50 zzgl. 1 SMS pro Spiel). Mega- oder Premium-Spiele sind extra gekennzeichnet. Es fallen die gültigen WAP/GPRS-Verbindungspreise Ihres Mobilfunkanbieters an. Wenn Ihr Monatsguthaben verdrängt ist, gelten folgende Preise: max. € 4,99 pro Spiel zzgl. 1 SMS. Der Abruf der Spiele kann sowohl über SMS, Internet (www.jamba.de) als auch WAP (wap.jamba.de) erfolgen. Sie können das Mega- oder Premium-Spiele-Paket jederzeit zum Monatsende kündigen per SMS mit "Stoppmega" oder "Stopppremium" an 3 33 33 (€ 0,19/SMS). Es gelten die Nutzungsbedingungen der Jamba AG, die auf www.jamba.de abrufbar und speicherbar sind.



Against Rome

Wie könnten Horden ungewaschener Barbaren jemals die stolzen Römerlegionen in die Knie zwingen? Mit mutigen Häuptlingen...

Die Stammesfürsten spielen die Hauptrolle im zweiten Echtzeit-Epos nach *Praetorians*, das den ungleichen Kampf der Wilden gegen das Imperium inszeniert. Allerdings stehen Sie diesmal auf der Gegenseite: Mit Germanen, Kelten und Hunnen reißen Sie den Limes nieder und dringen schließlich bis ins Herz des Kaiserreiches selbst vor: Rom!

Ehre, wem Ehre gebührt

Natürlich gewinnt auch ein Barbaren-Boss den Krieg nicht alleine, aber er ist der wichtigste Mann auf dem Feld. Für jedes

Geplänkel erntet er Ehrenpunkte, mit denen er zum einen seine eigenen Kampfeskünste trainieren kann – erfahrene Helden mischen schon mal im Alleingang eine halbe Armee auf –, zum anderen seinen Untergebenen frische Taktiken und Formationen beibringt. Hunnische Heerführer beispielsweise stacheln ihre Kämpfer bis zur Berserkerwut auf, was jene einerseits kräftiger austreten lässt, sie andererseits aber auch verwundbarer macht. Keltenkrieger verschießen auf Befehl Brandpfeile oder errichten Steinfallen, die unvorsichtige Gegner unter sich begraben.

Wohlgemerkt, anders als etwa in *Empires: Die Neuzeit* (Test ab Seite 106) wird keine dieser Kampfeskünste erforscht. Sie alle wollen auf dem Felde verdient sein. In der Kampagne erstreckt

sich die Ausbildung des Haupthelden oft über mehrere Missionen. Da heißt es gut auf seinen Schützling Acht geben, denn gerät der einmal an einen allzu mächtigen Gegner, hilft nur noch Taktik Hasenfuß – und das kostet ihn den sauer erarbeiteten Ruf.

Nix für Aufbau-Strategen

Sie merken schon: *Against Rome* ist ganz auf Kampf getrimmt. In vielen Einsätzen verzichten die Entwickler komplett auf den für das Genre sonst so typischen Basisbau. Wenn vorhanden, rotiert der komplette Wirtschaftskreislauf innerhalb der fest eingegrenzten Feldlager, wo Ihre Bürger automatisch Ressourcen sammeln. Sie müssen selten mehr als ein, zwei Gebäude in Auftrag geben und kümmern sich ansonsten ausschließlich um die Ausbil-



Die drei Völker und ihre Einheiten



Hunnen

- 1 Bauchschilder (Schwertkämpfer)
- 2 Mannspalter (Schwertreiter)
- 3 Schädeldröcher (Keulenkrieger)
- 4 Ferntöter (Bogenschütze)
- 5 Schamanin
- 6 Römertod (Lanzentreiter)
- 7 Amazona (Bogenreiterin)
- 8 Keltenhäuptling



Germanen

- 1 Germanenhäuptling
- 2 Lanzenreiter
- 3 Speermetz
- 4 Pferdmann (Schwertreiter)
- 5 Schlächter (Artkrieger)
- 6 Diener des Thor (Hammerkrieger)
- 7 Katapult
- 8 Odinspriesterin
- 9 Vollstrecker (Doppelschwertkrieger)
- 10 Antschwinger



Kelten

- 1 Speerschleuder
- 2 Lanzenreiter
- 3 Steinwerfer (Schleuderer)
- 4 Rächern der Boudica (Doppelschwertkriegerin)
- 5 Adeltiger (Lanzentreiter)
- 6 Schwertkämpfer
- 7 Keltenhäuptling
- 8 Jägerin (Bogenschützin)
- 9 Katapult
- 10 Eisenwerfer (Schleuderer)
- 11 Druid

derung der Rekruten. Jeweils rund zehn Einheitentypen füllen die Reihen der Völker, angefangen bei Speerwerfern über hammer-schwingende Nahkämpfer bis hin zu richtigen Kriegsmaschinen. Dass es die Entwickler nicht ganz so genau mit der Geschichte nehmen, beweisen die magiebegabten Geistlichen, die den Barba-renstämmen vorbehalten sind. Germanische Odinspriesterinnen beispielsweise rufen Wölfe herbei oder lassen Blitz und Donner auf feindliche Verbände niedergehen. Die hunnischen Schamaninnen lösen Erdbeben aus oder beschwören Geisterreiter, die für kurze Zeit die Kavallerie verstärken.

Die rocken, die Römer

Während Sie die Legionen in der Solo-Kampagne immer nur auf der Gegenseite in Aktion erle-

ben, dürfen Sie in den fünf histori-schen Schlachten auch mal selbst Zenturio spielen – dann natürlich ohne Hexenzauber. Die Soldaten vom Stiefel sind wahre Kampfma-schinen und schlagen, wenn es sein muss, mit ihren ausgeklüg-elten Formationen und ihrer diszi-plinierten Kampfweise selbst Horden von Stammeskriegern in die Flucht. Die Disziplin ist aller-dings auch eine ihrer größten Schwächen: Selbst ein kleiner Ger-manentrupp kann eine Kohorte eine Weile lang beschäftigen und beispielsweise den Kameraden die Zeit für ein Flankenmanöver verschaffen, weil die Römer stur an ihrer Aufstellung festhalten. Erst ist die vorderste Reihe dran, dann rückt die zweite nach und so weiter. Statt einzeln treten die Ein-heiten in *Against Rome* nämlich ähnlich wie im eingangs erwähn-

ten *Praetorians* immer in Abtei-lungen aus etwa einem halben bis einem Dutzend Kriegen an. Der Clou: Die Einheiten werden trotz-dem einzeln berechnet und darge-stellt – und im Clinch mit anderen Verbänden kommt es zum Kampf Mann gegen Mann.

2D plus 3D gleich ...?

Um die Scharmützel mit mehr-eren Hundert Einheiten noch flüssig darstellen zu können, grei-fen die Designer zu einem be-währten Trick. Während sich das Terrain in alle drei Dimensionen erstreckt, sind die Gebäude und Figuren nur flache Bitmap-Grafi-ken. Das hat allerdings den Nach-teil, dass sie trotz aufwendiger Animationen nicht ganz so flüssig über den Bildschirm turnen wie aus der 3D-Welt gewohnt und dass die Karte sich weder drehen

noch heranzoomen lässt. Auch die schönen Licht- und Wettereffekte können nicht davon ablenken, dass *Against Rome* im Vergleich etwa mit *C&C Generäle* alles andere als frisch aussieht. Ob es spielerisch punkten kann, zeigt sich nächsten Monat im Test.

FASTEINDRUCK

Wenn man über die grafischen Unzulänglichkeiten hinweg-sieht, scheint *Against Rome* ein sehr solides Echtzeitstrategie-Spiel mit wunderbar düsterem Flair zu werden. Die Frage ist nur, ob es gegen so zahlreiche erstklassige Konkurrenz bestehen kann, die zudem auch tech-nisch top ist.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler Independent Arts
Anbieter Jowood
Termin 7.11.2003



Alias

Sie ist cooler als James Bond und hat mehr Sexappeal als Cate Archer – ab Dezember tritt Powerfrau Sydney Bristow fiesen Jungs auch auf dem PC in den Hintern.



UNAUFÄLLIG Mit dem richtigen Kostüm gelingt es Syd, sich überall einzuschleichen.

Monte Carlo bei Nacht: Ein buntes Lichtermeer umspielt die Scharen partywütiger Möchtegern-Promis und örtlicher High-Society, die sich in adretten Maßanzügen oder dem kleinen Schwarzen von Gucci in angesagten Clubs oder dekadenten Schickleria-Diskos die Kante geben. Was niemand ahnt: In einem exklusiven Privat-Casino am Platze treffen sich heute Nacht gesuchte Größen des internationalen Terrorismus. Bereits vor Ort ist Sydney Bristow, Doppelagentin im Auftrag der CIA und einer Organisation namens SD-6, die sich als Teil der Central Intelligence Agency ausgibt, in Wahrheit jedoch Industriespionage auf höchstem Niveau betreibt. Seit Sydney die Wahrheit über ihren Brötchengeber herausgefunden hat, arbeitet sie unter Einsatz ihres Lebens gegen SD-6. Doch heute Nacht gilt es, Mitglieder des Rambaldi-Kults dingfest zu machen. Die fanatischen Anhänger des 1469 verstorbenen Propheten waren längere Zeit von der Bildfläche verschwunden, scheinen sich jedoch neu zu formieren. Sydneys Aufgaben: Dem Chauf-

feur der Finsterlinge ein Serum verabreichen, das die Verfolgung ermöglicht und herausfinden, was mit einem Maulwurf passierte, der seit wenigen Stunden keine Informationen mehr liefert und offenbar entdeckt wurde.

Mix it, baby!

Die wandelbare Sydney schlüpft also in ein Kostüm und schleicht sich als knapp bekleidete Bedienung in den Freudentempel ein. Tatkräftig unterstützt von männlichen PC-Games-Redakteuren, denen es sichtlich Spaß macht, der digitalen Jennifer Garner mit dem Joypad zu zeigen, wo es lang geht. Nachdem der wichtige Bodyguard die Tür hinter der perfekt getarnten Agentin verschlossen hat, sondiert sie erst einmal die Umgebung. Während die Kundschaft ihr Glück an Roulette-Tischen versucht, finden wir Sydys Kollegen Dixon, der sich als Gast ausgibt und das Serum mitgebracht hat. Anhand eines Fotos machen wir daraufhin den Chauffeur ausfindig, der in einer Ecke des Casinos hochprozentige Drinks in weiblicher Gesellschaft konsumiert. Wäh-

rend Sydney nun vorbei an Sitzcken, Zimmerpflanzen und Türstehern zur Bar schlendert, möchte man der modernen Technik für die Erfindung des Motion Capturing danken und erhält den unumstößlichen Beweis dafür, dass die Third-Person-Perspektive ein wahrer Segen sein kann. Am Ausschank angekommen, drückt uns die Bardame ein Tablett mit Drinks in die Hand, mit dem wir uns zunächst ein stilles Plätzchen suchen, um unmerklich das Serum für den Chauffeur in die geordnete Bloody Mary zu mixen. Einen aufreizenden Augenaufschlag später fließt der Vodka-Tomaten-Mix bereits die Kehle des ahnungslosen Opfers herunter – das erste Missionsziel ist erreicht und wir dürfen speichern.

Bäumchen wechsel dich

Via Funk erhält Sydney prompt weitere Instruktionen: versteckte Aufzeichnungen im Kühlraum sicherstellen. An diversen Wachmännern vorbeischieleidend, begibt sie sich in die Kältekammer. Da Sydney sichtlich fröstelt, wechseln wir an dieser Stelle ihr Outfit und tauschen Minirock gegen

Die Outfits

Genau wie Jennifer Garner im Fernsehen wechselt Sydney auch im Spiel oft ihre Kleidung, um sich getarnt überall einschleichen zu können – darunter einige aus dem TV bekannte Outfits. Exklusiv für PC Games stand die digitale Jennifer Garner Modell und führte uns eine Auswahl aus ihrem Klederschrank vor.

Sydney im ...

... legeren Arztdress



... aufreizenden Cocktailkleid



... bequemen Businessanzug



... mondänen Allround-Outfit



... praktischen SD-6-Kampfdress



... tarnfarbenem Kampfanzug





bauchfreien Kampfdress. Kaum sind die Aufzeichnungen sichergestellt, wandelt sich die Spielsicht in einen Splitscreen und wir sehen, wie sich zwei Wachmänner dem Kühlraum nähern. Hastig suchen wir ein sicheres Versteck und warten, bis die beiden den Raum durchsuchen und schleichen flugs aus der Tür - hinterhältige Naturen dürfen haben an dieser Stelle den Raum abschließen und die nichts ahnenden Wachen ihrem frostigen Schicksal überlassen.

Nach erfolgreicher Flucht spurtet die drahtige Undercover-Spezialistin auf einen Lift zu, um in die oberen Stockwerke zu gelangen. Doch noch bevor Sydney reagieren kann, schließen sich die Türen und der Lift setzt sich in Bewegung. Hektisch hämmern wir auf die Tasten des Gamepads, um die Kontrollen des Lifts zu bedienen, die jedoch abgeschaltet wurden, wie uns eine rote Kontrollleuchte ganz nonchalant signalisiert. Noch während Syd

etwas von "Kämpfen" murrend, kündigt die langsam umschlagende Hintergrundmusik die ersten Handgreiflichkeiten an.

Spektakulär einfach

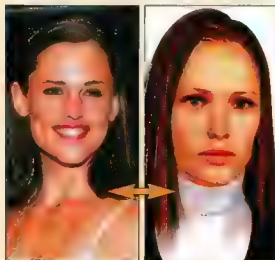
Ein freundliches "Bing" lässt uns wissen, dass die Fahrt zu Ende ist, die Fahrstuhl Türen öffnen sich und wir stehen einigen finsternen Gesellen gegenüber und dürfen zum ersten Mal das Kampfsystem von Alias austesten. Das kommt zwar genau wie der Bullet-Time-Prüf-

ler Enter the Matrix mit lediglich zwei Tasten aus, überlässt dem Spieler jedoch die völlige Kontrolle. Mit der ersten Angriffstaste werden schnelle Schläge und Tritte ausgelöst, die sich durch gezieltes Tastendrücken zu durchschlagenden Kombinationen erweitern lassen. Eine kleine ringförmige Anzeige lädt sich während der Kämpfe auf und gibt darüber Auskunft, wie kraftvoll Syd mit dem nächsten Kombo-Angriff zuschlägt. Die zweite An-

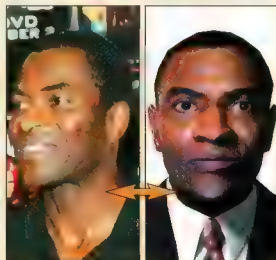


Serie und Solo

Den Spielfiguren in Alias wurde mit Hilfe von Fototexturen ein glaubhaftes Aussehen verliehen. Das schafft zusätzlich zu den Originalstimmen gerade für Serienfans eine dichte und glaubwürdige Atmosphäre. Hier der Direktvergleich anhand von Sydney Bristow und ihrem Agenten-Partner bei SD-6, Marcus Dixon.



Jennifer Garner alias Sydney Bristow



Carl Lumbly alias Marcus Dixon

Ich mag's einfach!

Internet & Netzwerk aus der Steckdose.

Internet & Netzwerk



Drahtlos Surfen



Mit Satellitenmodem in's Internet



NEU!
Jetzt auch
als Modem



MicroLink™ dLAN Wireless

€ 169,90*

Verfügbar ab Mitte Oktober

MicroLink™ dLAN Starter Kit

Ethernet/Ethernet

€ 169,90*

Ethernet/USB

€ 169,90*



MicroLink™ dLAN USB

€ 99,90*

MicroLink™ dLAN Ethernet

€ 99,90*

*unverbindl.
Preisempfehlung



Machen Sie es sich einfach!

Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktioniert's: DSL- oder ISDN-Router mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung.

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHIA TECC, Atelco, Conrad, EP, ElectronicPartner, expert, Rietschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

devolo
Seid Netz miteinander!



griffstaste löst Spezialattacken aus, die zwar spektakulärer aussehen als 08/15-Faustschläge, dafür jedoch mehr Vorbereitungszeit benötigen. Kombinationen aus beiden Angriffstasten lassen die Doppelagentin noch eindrucksvoller herumwirbeln. Mit ein klein wenig Koordinationsgabe schicken Sie Gegner mit eleganten Sprungkicks auf die Matte, rammen aus einem Handstand heraus den breitschultrigen Prügelknaben geschmeidig das Schuhwerk ins Antlitz oder werfen sie wie im Wrestling an die Wand, um sie danach mit ausgestrecktem Arm zu empfangen. Dank detaillierter Charaktermodellen schickt Alias den Martial Arts-Platzhirsch Enter the Matrix in die Vergessenheit.

Rundum viel versprechend

Nachdem die Gegner erliegt sind, macht sich Syd auf die weitere Suche, um den verschollenen Informanten zu finden. Wir klinken uns an dieser Stelle aus, um Ihnen nicht noch mehr zu verraten, denn Alias hat das Zeug dazu, eines der

wenigen gelungenen Lizenzspiele zu werden. Das liegt zum einen an der hübschen Optik (die für den PC hoffentlich noch weiter aufgeböhrt wird), vor allem aber an der serienbezogenen Entwicklung. So zeichnen die Original-Autoren verantwortlich für die Story des Spiels, und für die Synchronisation konnten die bekannten Synchronsprecher gewonnen werden. Doch auch Actionfans, die die Serie nicht kennen, sollten Alias im Auge behalten.

ERSTEINDRUCK

Viel erwartet hatte ich nicht, als ich Alias startete. Doch das vermeintliche Durchschnittslizenzspiel entpuppte sich schnell als durchdachtes Action-Adventure. Die Rätseleinlagen gehen über simples Schalterdrücken hinaus, Schleich- und Actionszenen halten sich in den bis jetzt spielbaren Missionen die Waage. Bleibt zu hoffen, dass die Umsetzung auf den PC klappt. AUTOR

Entwickler Acclaim
Anbieter Acclaim
Termin 5. Dezember 2003



Die Gadgets

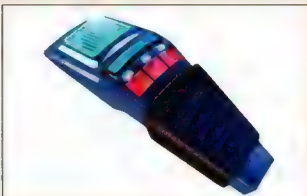
Nicht nur James Bond und Sam Fisher haben cooles Agentenspielzeug. Wir stellen Ihnen einige der Gimmicks vor die Sydney Bristow ständig in der Handtasche mit sich herumträgt.



Ein praktischer Störsender, mit dem sich die Signale von lästigen Videokameras sofort unterbrechen lassen.



Eine kleine aber nützliche Hightech-Waffe, die an Wänden befestigte Hitzesensoren unschädlich macht.



Ein Scanner, der gefundene DNA-Spuren direkt vor Ort mit einer umfangreichen Datenbank abgleicht.



Ein tragbares Modem, mit dem Sydney sich in alle möglichen Computer- und Sicherheitssysteme hacken kann.



Ein kleines Richtmikrofon, mit dem sich aus sicherer Entfernung auch leise Gespräche belauschen lassen.



Ein geschmackloses Serum, mit dessen Hilfe sich verdächtige Personen bis zu 24 Tage lang orten lassen.

THE BEST ATI GRAPHICS SOLUTION PROVIDER

www.asus.com

ASUS®

RADEON 9800 XT
RADEON 9600 XT
RADEON 9600 SE
RADEON 9200 SE

ASUS RADEON SERIE

Radeon 9800 XT/TVD (256 MB)

Radeon 9600 XT/TVD (128MB)

Radeon 9600 SE/TD (128MB)

Radeon 9200 SE/TD (128MB)

Radeon 9200 SE/T (64MB)



ASUS GAMEFACE

Seinen Gegner per Webcam sehen oder Fernsehen schauen - und das alles während des Spiels



ASUS VIDEO SECURITY

Machen Sie aus Ihrem PC ein Videoüberwachungssystem



ASUS SMART DOCTOR II

Maximaler Schutz durch Überwachung des Systems



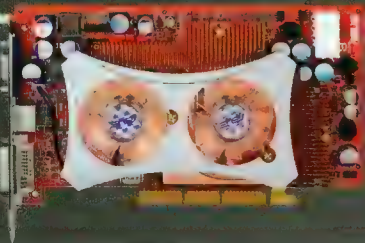
ASUS DIGITAL VCR II

Machen Sie aus Ihrem System einen vollständigen Videorekorder



ASUS SMART COOLING

Verringert die Geräuscentwicklung und verlängert die Lebensdauer der Karte



ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Per Paraglider
Will Jack sanft auf die andere Seite der Insel schweben – doch der gegnerische Hubschrauber hat was dagegen.



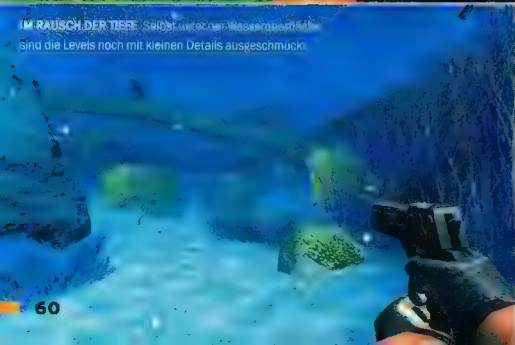
Die malerische
Bucht des „Research“-Levels.



GRAFIKWUNDER
Die Levelwände in der verlassenen Tempelanlage wurden mit Bump Mapping verschönert.



IM RAUSCH DER TIERE Selbst am frühen Morgen sind die Levels noch mit kleinen Details ausgeschmückt.



IM VISIER
Dieser Söldner hat uns in der Ferne erspäht. Gleich schlägt er Alarm!



Far Cry



Half-Life 2 verschoben, Doom 3 abgetaucht - für Crytek und seinen Ego-Shooter **Far Cry** könnte es derzeit kaum besser laufen.

Auch wenn es das Crytek-Team nur ungern hören wird: Jetzt, wo sich **Half-Life 2** wohl auf unbestimmte Zeit verschiebt, ist die Überholspur frei für **Far Cry**. Sollte der Insel-Shooter aus Coburg tatsächlich noch vor Gordon Freemans zweitem Abenteuer erscheinen, so hat **Far Cry** die besten Chancen, in puncto Grafik und künstliche Intelligenz neue Maßstäbe zu setzen. Wir haben für Sie eine frühe Version mit zwei interessanten Levels angespielt... und waren mächtig beeindruckt!

Levels aus dem TUI-Katalog

„Sie halten deine Freundin Valerie in einem Camp zwei Meilen südlich von hier gefangen. Du musst dich beeilen, wenn du sie retten willst!“, krächzt es aus dem Walkie-Talkie. „Sie ist nicht meine Freundin“, antwortet Jack Carver, lädt den M4-Karabiner nach und tritt aus dem Dickicht. Die kleine Introsequenz des Levels „Pier“ ist vorbei, das Missionsziel ist klar, das Spiel kann beginnen. Doch anstelle loszuwetzen und die Luft mit Kugeln anzureichern, bleiben wir zunächst wie angewurzelt stehen und bestaunen die Grafik. Startpunkt des ersten **Far Cry**-Levels ist ein steiler Berghang, von dem ein kleiner Weg ins Nigendwo führt. Links dichter Urwald, rechts geht es Hunderten von Metern in die Tiefe. Weit, weit in der Ferne sehen wir das blaue Meer, weiße Wolken, erkennen mehrere kleine Inseln, schroffe Felswände, Klippen, Urwald. Ein wahrhaft paradiesischer Anblick. Unser Tipp: Wenn Sie derzeit nach einem Grund suchen, Ihre alte Grafikkarte gegen ein Hochleistungs-

modell aus dem DirectX-9-Lager auszutauschen – hier ist er!

James Bond im Hawaiiemod

Doch zurück zur Mission. Gleich nach ein paar Metern taucht ein kleiner Vorposten auf; rechts davon, auf einer Anhöhe, steht ein Paragleiter. Eine Wache patrouilliert in Sichtweite, weitere Feinde sind ganz in der Nähe. Die können wir zwar nicht sehen, aber hören: Unser hochmodernes Fernglas besitzt ein Richtmikrofon, mit dem wir menschliche Stimmen in einiger Entfernung orten. Dann geht alles sehr schnell: Wir stürmen vor, die M4 im Anschlag. Unsere Kugeln zersieben mehrere Fässer, die durch die

ges zu bieten. Ausgerüstet mit Machete, Desert Eagle, schallgedämpfter MP5, M4-Karabiner und einem AW 50-Scharfschützengewehr muss man in eine Forschungsanlage eindringen. Dabei liegt es an Ihnen, ob Sie Rambo nacheifern und wie eine Ein-Mann-Armee auf die Anlage zustürmen oder sich als Leisetreter unbemerkt hineinmuggeln. Wer den harten Weg wählt, muss mit heftiger Gegenwehr seitens der computergesteuerten Söldner rechnen. Die Fieslinge greifen den Spieler im Team an, suchen dabei ständig Deckung und wechseln unter Feuerschutz die Position. Als kleinen „Bonus“ funken die Soldaten natürlich noch Hilfe

Bucht, in der man problemlos den nächsten Bardcardi- oder Langnese-Werbespot drehen könnte, und kämpft sich dann bis in ein Höhlensystem vor. Dort dreht die Cry-Engine so richtig auf: Geschickt platzierte Spotlights lassen Levelwände mit Bump-Mapping-Texturen im rechten Licht erstrahlen, Deckenlampen wirbeln bei Beschuss durch den Raum und beleuchten alle darin befindlichen Objekte inklusive der Levelarchitektur dynamisch. Klar, dass sich dabei die Schatten ähnlich wie in **Doom 3** korrekt zum Lichteinfall verändern. Und wer bei all der gefälligen Südsee-Romantik einen Sprung in die Fluten wagen möchte, der kann dies beruhigt tun. Die Spielfigur rauscht nicht schnurstracks wie ein Atom-U-Boot durch die Fluten, sondern führt echte Schwimmbewegungen durch. Auch die Unterwasser-Optik stimmt: Der sandige Meeresboden ist leicht bewachsen, kleine Luftbläschen steigen auf, Fischschwärme zischen umher. Außerdem ist die Sicht verzerrt und durch die Wasseroberfläche schimmert der Himmel und die Landschaft. Besser geht es wirklich nicht!

ERSTEINDRUCK

Respekt – die Technologie hinter **Far Cry** ist meines Erachtens deutlich weiter entwickelt als das, was Valve bislang mit **Half-Life 2** gezeigt hat. Und das Wichtigste: Die beiden bislang ausprobierten Levels machten richtig Spaß! DIRK GOODING

Wenn Sie nach einem Grund suchen, Ihre alte Grafikkarte gegen einen DX9-Beschleuniger auszutauschen – bitte, hier ist er!

Wucht der Kugeln den Abhang herunterrollen und auf ihrem Weg ins Tal zwei weitere Söldner aus den Latschen hauen. Eine Handgranate fliegt, Funken sprühen, Gewehre knattern, dann herrscht wieder Ruhe. Im Gegensatz zu den Gegnern hat Jacks Hawaiiemod nach der Schießerei keine neuen Löcher. Doch statt den freigeschossenen Weg ins Tal zu Fuß zu bewältigen, greifen wir uns den Paragleiter und schweben Sekunden später wie ein Vogel über der Insel. Zu spät kommt die Erkenntnis, dass das keine gute Idee war: Ein bewaffneter Helikopter hat uns bemerkt und ist bereits auf Abfangkurs.

Mann oder Maus?

Der zweiseitige „Research“-hat vor allem spielerisch eini-

herbei, was den Schwierigkeitsgrad ziemlich in die Höhe schnellen lässt.

Wer sich stattdessen für das Schleichen entscheidet, kommt nicht umhin, des Öfteren aufgeschreckte Gegner mit der schallgedämpften MP5 ruhig zu stellen. Leider fehlt in dem ansonsten durchdachten HUD-Menü eine simple Anzeige, die dem Spieler verrät, wie hoch die Chancen einer Entdeckung sind. Oftmals fliegen einem aus heiterem Himmel blaue Bohnen um die Ohren, weil man nicht genau einschätzen kann, ob man von der 20 Meter entfernten Wache gesehen wird oder nicht.

Urlabsziel Far Cry

Grafisch hat uns der „Research“-Level am meisten beeindruckt: Man startet in einer

Entwickler Crytek
Anbieter Ubisoft
Termin Frühjahr 2004

Knights of the Old Republic



QUAL DER WAHL Es stehen nicht nur Lichtschwerter zur Auswahl. Auf Wunsch können Sie Ihre Figuren auch mit Blaster-Waffen ausrüsten.



DER KAMPFMODUS Ge-kämpft wird in Echtzeit. Das Geschehen lässt sich aber wie in Baldur's Gate 2 pausieren. Sie können dann in Ruhe Befehle erteilen.

Rollenspieler werden
Weihnachten nicht mit
der Familie, sondern auf
Tatooine, Yavin und Naboo
verbringen.



DOPPELKLUNGE Die Wahl des Lichtschwerts beeinflusst Ihren Kampfstil – ähnlich wie im Ego-Shooter Jedi Academy.

Seit ein paar Wochen sind Xbox-Besitzer am Ausflippen. Vor Freude. Grund ist ein Spiel, das von den Baldur's Gate 2-Machern entwickelt wurde und demnächst in einer rundum überarbeiteten Version für den PC erscheint: **Knights of the Old Republic**. Das um 4.000 Jahre zurückgespulte Star Wars-Universum bildet das Fundament: Die Jedi und die Sith hauen sich gegenseitig mit Lichtschwertern, während obendrein ein Krieg von galaktischen Ausmaßen tobt. Sie sind mittendrin und haben ausnahmsweise die Wahl, ob Sie das Universum retten oder auf seine Vernichtung hinarbeiten wollen.

Alle Schritte, die Sie mit den maximal zwei Begleitern unternehmen, und alle Kämpfe, die Sie in Echtzeit (inklusive Pausenmodus) führen, bestimmen den Verlauf und schließlich den Ausgang der Geschichte. Diese umfasst sage und schreibe rund 610.000

Wörter, von professionellen Sprechern vertont. Bei der Synchronisation gab sich BioWare Mühe, das Star Wars-Flair zu erhalten: Beispielsweise reden sämtliche Rassen, etwa die Wookiees, in ihrer Muttersprache. Untertitel tragen zum Verständnis bei.

Am PC noch schöner

Die Umsetzung des Rollenspiels auf den PC ist gleichzeitig eine Überarbeitung. An die Stelle der teilweise arg trägen Pad-Steuerung kommt ein Interface, das sich in Shootern bewährt hat: Mit den Tasten A, W, S und D stolzieren Sie durch die 3D-Welt, mit der Maus drehen Sie die Perspektive und wählen Machtfähigkeiten komfortabel aus. **Knights of the Old Republic** lässt sich auf Wunsch auch komplett ohne Tastatur steuern.

Optisch ist die PC-Umsetzung der Xbox-Fassung turnhoch überlegen: Beim Gehen wirbelt Sand unter den Füßen

Ihrer Spielfigur auf; im Wüstenwind von Tatooine flattern die Stoffdächer der Verkaufsstände am Marktplatz und Gras teilt sich, wenn man durchläuft. Die fast immer gleichen NPC-Gesichter der Konsolen-Version wurden auf dem PC durch neue, stets unterschiedliche Köpfe ausgetauscht. Hinzu kommen Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten und Textur-Pakete, die maßgeschneidert für leistungsstarke 128-MByte-Grafikkarten sind.



ERSTEINDRUCK

Meine Intuition als Spieleredakteur haucht mir ins Ohr: „*Knights of the Old Republic* wird wahrscheinlich das beste Rollenspiel des Jahres 2003.“ Glaub ich ihr aufs Wort! Das Spiel sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ist auch inhaltlich ganz, ganz groß. THOMAS WEISS

Entwickler BioWare
Anbieter Activision
Termin 28.11.2003

Alles nur eine Frage der **Einstellung!**

INNOVATION IN CREATION

CYBORG evo

Individuelle Einstellmöglichkeiten des Joystickkopfes

- finden Sie Ihre optimale Spiel-Position
- in 4 Richtungen einstellbar



Verstellbare Handauflage

- passt für alle Handgrößen
- für Rechts- und Linkshänder geeignet

3D TWIST



X45 Flight Control System

Cyborg Force Feedback

ST290

Saitek
www.saitek.de

Need for Speed: Underground



TOTALSCHADEN Auch wenn es kein Schadenmodell gibt: Nach derart schweren Zusammenstößen ist das Rennen beendet.



OPTISCHE TÄUSCHUNG Die Städte sehen spektakulär aus, wirken aber aufgrund eingeschränkter Bewegungsfreiheit unglaubwürdig.

Need for Speed: Underground sorgt nicht nur grafisch für Furore: **Ein Karriere-Modus verheißt Langzeitmotivation.**



BOXENLUDER Diese schnieken Ladys signalisieren den Start – genau wie bei echten Straßenrennen.

Die wichtigste Neuerung gleich vorweg: In *Underground* gibt es wieder einen echten Karriere-Modus. Nachdem der Vorgänger *Hot Pursuit 2* kaum mehr als eine lockere Aneinanderreihung einzelner Wettbewerbe aufwies, kommen nun also auch Einzelspieler voll auf ihre Kosten. Als Straßenrenn-Neuling besteht Ihr Ziel darin, sich bis an die Spitze der Streetracer-Szene hochzuarbeiten. Zu Beginn will Ihre noch mittelmäßige Rennsumme (etwa ein Peugeot 206 GTI) jedoch erst mal aufgemotzt werden: Ob neue Seitenschweller, Turbolader, Leichtbauteile oder ein verbessertes Getriebe: Die Tuning-Möglichkeiten sind vielfältig. Dadurch erlangen Sie Respekt bei anderen Piloten, außerdem verbessern sich die Fahreigenschaften des Wagens und Sie erhalten Zugang zu weiteren Veranstaltungen. Besondere Events oder Kontrahenten werden sogar in kurzen, aber gut gemachten Rendersequenzen vorgestellt. Später kann das Auto ge-

gen stärkere Modelle eingetauscht werden: Aus dem Peugeot wird ein Honda S2000, ein Toyota Supra oder eines von 17 weiteren Originalfahrzeugen.

Wie im Käfig

Eine glaubwürdige Straßenrenn-Atmosphäre will allerdings nicht so recht aufkommen: Anders als in *Midnight Club 2* ist die Umgebung zu keinem Zeitpunkt völlig frei befahrbar, der Streckenverlauf wird fest vorgegeben. Man fühlt sich wie bei einem Grand-Prix-Kurs eingesperrt, darüber vermögen auch die spärlichen Abkürzungen nicht hinwegzutäuschen. Zudem gibt es im Vergleich zum Rockstar-Spiel viel weniger Verkehr. Dass *Underground* trotzdem ein gutes Rennspiel ist, liegt vor allen Dingen am spektakulären Geschwindigkeitsgefühl und dem abwechslungsreichen Spielablauf. Auf dem Rennkalender stehen unter anderem Spprints über kurze Geraden, Etappenrennen und Wettbewerbe auf fest abgesteckten Stadtkursen. Das Fahrmodell

ist erwartungsgemäß sehr einfach: Selbst Kreppler mit über 200 km/h ziehen nur selten Dreher nach sich, Powerslides lassen sich leicht kontrollieren. Immerhin dürfen Freunde anspruchsvoller Fahrphysik die Stabilitätskontrolle deaktivieren, dann führen wenigstens zu abrupten Lenkmanövern zum Crash. An die Verwandtschaft zu einer Simulation ist aber nicht mal zu denken. Kaum verwunderlich also, dass sich die Steuerung mit dem Lenkrad etwas schwammig anfühlt – ein Gamepad mit zwei Analogsticks ist hier erste Wahl.



ERSTEINDRUCK

Ich bin froh über die drastischen Veränderungen der *Need for Speed*-Serie – frische Ideen waren längst überfällig, etwa umfangreiches Tuning mit Einfluss auf den Karriere-Modus. Schade nur, dass die Städte nicht frei befahrbar sind. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler EA Black Box
Anbieter Electronic Arts
Termin 28. November 2003

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



PlayStation 2 +
Eye Toy

statt ~~259,98~~

199,99

PS2
PlayStation 2

EYE
TOY



PlayStation 2 + EyeToy + Kamera
Dieses Set beinhaltet die PlayStation 2 inkl. 1 Controller und EyeToy – das neuartige Gaming-Erlebnis für die ganze Familie! EyeToy ist eine kleine Kamera, die auf dem Fernseher angebracht und mit der PlayStation 2 verbunden wird. Mit EyeToy wirst du ein Teil des Spiels! Dein Bild wird direkt auf den Bildschirm gezaubert, mitten ins Spielgeschehen! Und das Tolle daran ist, dass wirklich jeder mit EyeToy spielen kann. So einfach ist das!



Nintendo GameCube

Der größte Spielspaß zum
Sensationspreis!

Gutschein

PlayStation 2



Gratis! Mit diesem Coupon bekommst du die spielbare Demo des PS2-Topitels „Soul Calibur 2“. Nur solange der Vorrat reicht. USK: Ab 16 Jahren.

McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

Ein McMEDIA-Gamestore
ist auch in deiner Nähe!

www.mcmmedia.de

McMEDIA-Herbstprospekt Gültig vom 01.11.03 bis 30.11.03

Das McMEDIA
Ständerverzeichnis
Nur noch 4x
umblättern

McMEDIA

je 55,-



Harry Potter Quidditch: Weltmeisterschaft
Sport-/Abenteuerspiel für PS2 € 55,- Xbox € 55,- GameCube € 55,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,- USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 07.11.03.



SSX 3
Sportspiel für PS2 € 55,- Xbox € 55,- GameCube € 55,- und Game Boy Advance € 44,99 USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ für PS2, GC, Xbox: 31.10.03, für GBA: 14.11.03.

PlayStation 2 je 58,-



Need for Speed: Underground
Rennspiel für PlayStation 2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,- USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ für PS2, Xbox, GC: 21.11.03, für PC: 28.11.03, für GBA: 19.12.03.



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
Action-Adventure für PS2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 49,99, USK: Ab 16 Jahren. VÖ: 14.11.03.

Sparen!

statt ~~59,99~~
29,99

Medal Of Honor Frontline
Ego-Shooter für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ab 18 Jahren.



James Bond 007 Nightfire
Action-Adventure für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ab 16 Jahren.



Fifa Football 2003
Fußballspiel für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Action-Adventure für PS2. USK: Ab 16 Jahren.



29,99

Sparen!

nur **49,99**



Die Sims Super Deluxe
Erweiterungspack für das PC-Spiel „Die Sims“. USK: Ohne Altersbeschränkung.

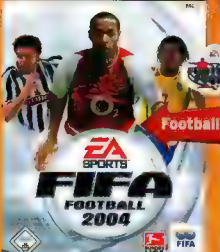
o.Abb. Die Sims Super Deluxe. Dieses Mega-Paket enthält das beliebteste PC-Spiel „Die Sims“ sowie die Erweiterungspacks „Die Sims + Das volle Leben“ und „Die Sims + Party ohne Ende“. Simulationspiel für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung.

55,-

58,-

PlayStation 2

PlayStation 2



FIFA 2004
Fußballspiel für PS2 € 55,- PSOne € 24,99 Xbox € 55,- GameCube € 55,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,- USK: Ohne Altersbeschränkung.

Fussball Manager 2004
Sport/Wirtschaftssimulation für PS2 € 58,- Xbox € 58,- PC € 45,- USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: für Xbox und PC: 21.11.03, für PS2: 05.12.03.

29,99

Limitiert!



Need for Speed Porsche - 40 Jahre 911
Rennspiel für PC in hochwertiger Metal Box + Audio-CD mit Songs von Jamiroquai, Queen, Hot Chocolate uvm. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



ANNO 1503 - Schätze, Monster und Piraten
Erweiterungsset für das PC-Strategiespiel ANNO 1503. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 07.11.03.

Sparen!

statt ~~49,99~~

nur **29,99**

o.Abb. ANNO 1503 Strategiespiel für PC. USK: Ab 6 Jahren.

HOL SIE DIR! GRATIS!



Electronic Arts - Spiele Trailer DVD
McMEDIA präsentiert mit der brandaktuellen „Spiele Trailer DVD“ von Electronic Arts die kommenden Spiele-Hits des Jahres! Gratis! Nur solange der Vorrat reicht. USK: Ab 12 Jahren.

* Mit Football Fusion lassen sich die Top-Games Fußball Manager 2004 und FIFA 2004 kombinieren!

PlayStation 2 **je 59,99**



Time Crisis 3
Shooter-Spiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.



Dark Chronicle
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.



Ghosthunter
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.
VÖ: 05.11.03.

59,99

PlayStation 2



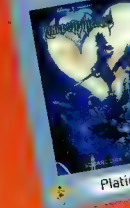
Jak II - Renegade
Abenteuerspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

Gran Turismo 3 Platinum
Rennspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Sparen! statt ~~59,99~~ **29,99**



PlayStation 2



Kingdom Hearts Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

PlayStation 2



Jak & Daxter Platinum
Action-Adventure für PS2. USK: Ohne Altersbeschränkung.

PlayStation 2



The Getaway Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.

PS2 Memory Card 8 MB
Auch in Blau und Rot erhältlich.



Analog Controller
Auch in Blau und Rot erhältlich.



49,99

PlayStation 2



Dog's Life
Abenteuerspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

39,99

PlayStation 2



Destruction Derby Online Arenas
Rennspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 12.11.03.

PlayStation 2



Everquest Online Adventures
Rollenspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 12 Jahren.

229,99

Inkl. 2 Controllern



PlayStation 2 Silber

Du stehst auf Games, DVDs und Online-Action mit Network-Gaming? Die PlayStation 2 Konsole macht's möglich! Mit der PlayStation 2 kannst du Computerspiele spielen, Filme sehen und Musik hören. Die elegante, stilvolle silberne PS2 Konsole wird gleich mit zwei farblich passenden Dual-Shock-Controllern ausgeliefert. Ohne Vertikalständer.

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
nur noch 3x
unabhängig

49,99

48,-

29,99
PlayStation 2



Dragonball Z Budokai Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

59,99
PlayStation 2



Dragonball Z Budokai 2
Kampfspiel für PS2 und GameCube. USK: Ab 6 Jahren.
VÖ: 13.11.03.



Worms 3D
Action-Strategie für PS2 € 49,99
Xbox € 58,- GameCube € 58,-
PC € 29,99.
USK: Ohne Altersbeschränkung.



Unreal Tournament 2004
Actionspiel für PC.
USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest. VÖ: Dezember 2003.

statt 59,99
29,99
XBOX



Unreal Championship Classics
Ego-Shooter für Xbox. USK: Ab 16 Jahren.

49,99
PlayStation 2



Asterix & Obelix XXL
Jump & Run für PS2.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 20.11.03.

49,99
PlayStation 2



Kya Dark Lineage
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 20.11.03.

49,99
GAME BOY ADVANCE



Beysblade - Ultimate Blader Jam
Actionspiel für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 13.11.03.

58,-
PlayStation 2



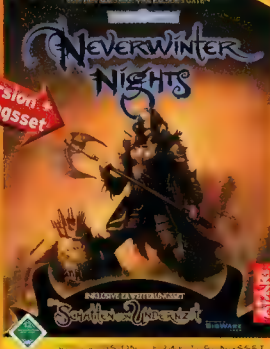
Terminator 3: Rebellion der Maschinen
Actionspiel für PS2 und Xbox. USK: Ab 16 Jahren. Für Game Boy Advance € 49,99. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 13.11.03.

ATARI

nur 49,99

Abb. Terminator 3:
Krieg der Maschinen
Actionspiel für PC. USK:
Stand bei Drucklegung
noch nicht fest.
VÖ: Ende November.

39,99
PC CD-ROM



Neverwinter Nights Gold Edition
Rollenspiel für PC. USK: Ab 12 Jahren.

nur 49,99

Abb. Beysblade - Super Tournament Battle
Actionspiel für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 27.11.03.

nur 29,99

Abb. Beysblade - Let it rip
Actionspiel für PSone.
USK: ohne Altersbeschränkung.

Sparen!

statt 49,99
nur 29,99

Abb. Neverwinter Nights
Rollenspiel für PC
USK: Ab 12 Jahren.

Arctic Blue

Flame Red

McMEDIA

Hintend

je **39,99**



Advance Wars 2
Strategiespiel für
Game Boy Advance.
USK: Ab 6 Jahren.



Super Mario Advance 4:
Super Mario Bros. 3
Jump & Run für Game
Boy Advance. USK: Ohne
Altersbeschränkung.



Final Fantasy Tactics
Rollenspiel für Game Boy
Advance.
USK: Ab 6 Jahren.

GameCube Black

Der größte Spielspaß aller Zeiten jetzt zum **Sensationspreis!**

GinCh-Adapter. Der GameCube lässt sich mit dem Game Boy
Advance verlinken. Der GBA kann z. B. als Bildschirm
oder als weiterer Controller genutzt werden.

Nintendo-Fan Spielspaß
ohne Grenzen

50% gespart!

~~statt 199,99~~
99,99



Sparen!

~~statt 59,99~~

je **29,99**



Super Mario Sunshine
Players Choice
Jump & Run für
GameCube.
USK: Ohne Alters-
beschränkung.



Mario Party 4
Players Choice
Party-Spiel für
GameCube.
USK: Ohne Alters-
beschränkung.

Metroid Prime
Players Choice
Actionspiel für
GameCube.
USK: Ab 12 Jahren.



Star Fox
Players Choice
Action-Adventure
für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren.



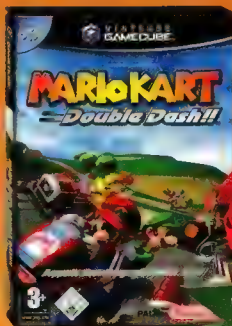
je **55,-**



1080° Avalanche
Snowboard-Simulation
für GameCube. USK:
Ab 6 Jahren. VÖ: 28.11.03.



F-Zero GX
Futuristisches Rennspiel für
GameCube. USK: Ohne Alters-
beschränkung.



Mario Kart: Double Dash!!
Fun-Racer für GameCube. USK:
Ohne Altersbeschränkung. VÖ:
14.11.03. Für die schnellsten Käufer
gibt's passend zum Spiel einen
limitierten Schlüsselanhänger
von Nintendo gratis dazu!
Nur solange der
Vorrat reicht.

GRATIS!

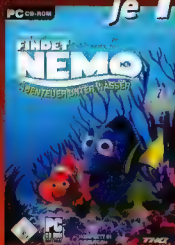
Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 2x
umbestellen

McMEDIA

nur **44,99**

a.Abb. Findet Nemo
Abenteuerspiel für
Game Boy Advance, USK:
Ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 14.11.03.

je **44,-**



Findet Nemo: Abenteuer unter Wasser
Kindersoftware für PC.
USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



Findet Nemo
Abenteuerspiel für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



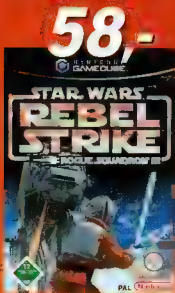
Findet Nemo
Jump & Run für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



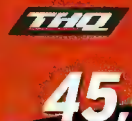
Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für PS2. USK: Ab 18 Jahren.



Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für PC. USK: Ab 18 Jahren.



Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike
Actionspiel für GameCube. USK: Ab 12 Jahren. VÖ: 06.11.03.



Baphomets Fluch 3
Abenteuerspiel für PS2 € 58,-, Xbox € 58,- und PC € 45,-.
USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest. VÖ: 07.11.03.



Korea - Forgotten Conflict
Strategiespiel für PC. USK: Ab 16 Jahren.



UFO - Aftermath
Strategiespiel für PC. USK: Ab 16 Jahren.



Viewtiful Joe
Action/Jump & Run für GameCube. USK: Ab 12 Jahren.

CAPCOM



Empires: Die Neuzeit
Strategiespiel für PC. USK: Ab 12 Jahren.



Tony Hawk's Underground
Skateboardspiel für PS2 € 58,-, Xbox € 58,-, GameCube € 58,-, Game Boy Advance € 39,99. USK: Ab 6 Jahren. VÖ 13.11.03.



True Crime: Streets of LA
Action-/Rennspiel für Xbox € 58,-, PS2 € 58,-, GameCube € 58,-. USK: Ab 18 Jahren. VÖ: 06.11.03.

McMEDIA

2999



NGRAM
MICRO Games

Microsoft

48-



Halo
Egg-Shooter für PC, USK: Ab 16 Jahren.

24,99

Soft Trading Steel Pad 3S

Die Revolution für Ihre Computermouse! Das Steel Pad ist aus edlem Aluminium gefertigt und bietet eine perfekte Gleitoberfläche für höchste Präzision. Durch die optimale Größe können Sie sich auch bei den aufwendigsten Spielen ausstoben. (xHxH): 250 mm x 235 mm x 3,5 mm. Nicht für Mäuse der Firma Logitech geeignet, die nicht Serie entsprechen.

Soft Trading Steel Pad 4S

noch größer! Maße (LxBxH):
290 mm x 257 mm x 3,5 mm

Sparen!

statt ~~59,99~~
nur **29,99**

39.99

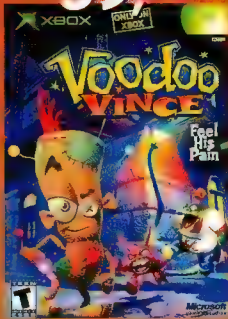
199.



Microsoft Xbox Konsole + Halo + Midtown Madness 3
Xbox Konsole inkl. 2 Spiele und 1 Controller.
Im Set enthalten ist das Top-Actionspiel „Halo“
(USK: Ab 16 Jahren) und das beliebte Rennspiel
„Midtown Madness 3“ (USK: Ab 6 Jahren).



**Projekt Gotham
Racing Classics**
Rennspiel für Xbox.
USK: Ab 6 Jahren.



Voodoo Vince
Jump & Run für Xbox.
USK: Ab 6 Jahren.

39.99



**Microsoft Xbox
Controller S**
Original Xbox Controller
in handlich kleiner Form inkl.
2 Vibrations-Feedbackmotoren.
3-Meter-Kabel mit Stopperschutz.

29.99



**Xbox DVD
Movie
Playback Kit**
In Verbindung mit
dem DVD-Playback-
Kit mit Fernbe-
dienung lassen sich
die DVD-Funktionen
des Xbox Videospiel-
systems ausstatten und
bequem steuern.



SPACE COLONY

Hol dir die
abgefahrene
Endsetter-CD
er Demo des
"CE COLONY".
dich auf heiße
le-News für alle
Voll gepackt mit

Die McMEDIA-CD gibt's gratis nur in den McMEDIA-Gamestores.
HOL SIE SICH: Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trainer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr.
Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Games-Talk ab Sonntag 6. April (nicht!)

(Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 1x
komplettieren

**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
Grundspiel**

Das Tabletop Strategiespiel zum Film.
Inhalt: 176-seitiges, farbiges Regelbuch, 48 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen, neue Geländezurien, Würfel, Alles was du brauchst, um in die Welt von Mittelerde einzutauchen.



**Du hast die Macht
über das
Schicksal von Mittelerde!**

GAMES WORKSHOP



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
Farbsatz**
Inhalt: 10 Acrylfarben,
1 Pinsel, 1 Malanleitung.



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Helden des Westens“**
Die Helden des Westens vor
ihr schwersten Aufgabe:
die Verteidigung der Freiheit.
Die Box beinhaltet 9 detaillierte
Metallminiaturen der
Helden des Westens: Merry,
Pippin, Gimli, Gandalf der
Weiße, Faramir, Eowyn,
Aragorn, Eomer und Legolas.



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Mordor Orks“**
Inhalt: 24 Mordor-Ork
Kunststoffminiaturen.



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Krieger von Minas Tirith“**
Inhalt: 24 Krieger von
Minas Tirith Kunststoff-
miniaturen.



**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
„Mordor Orks“ Starterset**
Bemale deine eigenen Figuren und starte in das
Abenteuer Mittelerde. Inhalt: ausführliche Mal-
anleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detail-
lierte unbemalte Kunststoffminiatur-
en der Mordor Orks.



**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
„Krieger von Minas Tirith“ Starterset**
Bemale deine eigenen Figuren und starte in das
Abenteuer Mittelerde. Inhalt: ausführliche Mal-
anleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte
unbemalte Kunststoffminiaturen der Krieger von
Minas Tirith.



Der beliebte
McMEDIA-Geschenkgutschein
Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft.

Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

**Wünsch dir
was!**

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende
Fachhandels-
kooperation
für PC-Spiele
und Konsolen.



Die besten Spiele für alle Systeme gibt's
in den McMEDIA-Gamestores!



Unter www.mcmmedia.de
kannst du dir auch eine Anfahrtsroute
von deiner Wohnung zum nächsten
McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

WERDEN SIE EINFACH
McMEDIA-PARTNER!

SIE SIND GAMESHÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Webpower
auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

KONTAKT: McMEDIA-Phone: 0 5121/76 17 17
McMEDIA-Fax: 0 5121/76 17 27
E-Mail: info@mcmmedia.de
Web: www.mcmmedia.de

0

KIDS
McMedia
0372 2467
039 65/510738
McMEDIA & FANTASY
Schmidtstraße 3
37089 Dassel
03672/3135
McMELLOP
Tuchmarkt - Markt
09177 Jena
036 24/76 55 45
FREEER
Hindenburg Str. 6
03624 Merseburg
036 24/76 55 45

1

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14056 Berlin
030 4019239
HERMANN
Hacker-Str. 26
14056 Marzahn
030 41/53 50

2

WIGBOLD'S
Cottbus-Str. 32
29598 Wyl/Fehn
0 46 81/510174
ROMMELHAGEN
Dietrichstr. 11
26169 Friesland
0 44 41/42 81
CARL OTTO
Landstr. 14
27749 Delmenhorst
0 42 21/91240
BECKMANN
Lange Str. 32
29376 Weyhe
0 59 31/44 36
DIE SPIELECKE
Hauptstr. 1
29640 Schrevelingen
0 51 93/5 27 44

3

TOYS & MORE
Bismarckstr. 50
31135 Rinteln
05121/512026
BECKMANN HEMSCHER
Neues Zentrum 2
32226 Lötze
051 52/6 25 50
WILLIGS GAMES
Völkner-Str. 46
32304 Lamspringe
050 41/91 28 16
McMEDIA-SHOP
Dornstraße 10
32442 Hildesheim
051 79/34 23 96

4

McMEDIA-SHOP
Mittelstr. 17
32537 Lamspringe
052 61/18 85 50
McMEDIA-SHOP
Lange Str. 87
32546 Detmold
0 52 31/30 08 74
McMEDIA-SHOP
Geyerdamm 10
32581 Löhne
0 52 32/92 09 55
McMEDIA-SHOP
Rumpelplatz 10
33099 Paderborn
0 52 51/29 69 71

5

JUMELITZ CENTRUM BÜRO
Sanny Wiesen 1
34613 Schwelmstadt
056 91/9 49 30
SULZER
Hilfenberg-Str.
110/119 Mailberg
0 64 21/96 35 21
ETZENHOFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
052 72/33 33
EULEMME
Lindstr. 14
35821 Bad Salzig
0 66 21/199 55
McMedia
36404 Vechta
05 69/62 749 30
MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37289 Eschwege
0 56 51/33 13

6

TOY STORE
Hauptstr. 37
37412 Herzberg
0 55 21/98 78 63
TOY STORE
Ulfplatz 10
37441 Bad Sacke
0 55 21/50 99 50
FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
0 39 21/78 51 51

4

GAMELAND
Kaiserwerther Str. 14
40818 Ratingen
021 02/47 54 12
SEIDEL
Rathauspassage
41747 Viersen
02162/3 44 35
FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
41228 Duisburg-Rothenhausen
020 65/6 48 14
SEIDEL
Marktstr. 15
41738 Krefeld
02151/817 80

7

KIESKEMPER
Everswinkel-Str.
48521 Werndorf (Reckhausen)
025 81/41 93
PECHERS SPIELPARADIES
August-Wessing-Damm 3
48521 Werndorf
025 81/26 03
PECHERS SPIELPARADIES
Joststr. 4
48521 Werndorf
025 81/23 96
JASPER
Johann-Breuer-Str. 13
04496 Hohenstein
054 58/9 3170

5

MEINHARD
Hauptstr. 22
53487 Sottrop
0 65 43/20 71
MERKLE
Langenbergstr. 6
56286 Ocklenburg
0 56 25/98 61
EULEMME
Mühlengasse 5
57010 Aachen
024 81/29 51
HABARUK
Lindstr. 70
57027 Neuenburg
024 62/32 19
PECHERS SPIELPARADIES
Langstr. 25
59382 Delle
025 22/46 00

6

MEDIASTON
Wilhelmstr. 3
64283 Darmstadt
0 61 51/2 88 60
GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
65482 Zweibrücken
0 63 32/90 54 00
MEDIASTORE
Robert-Schulman-Str. 30
65519 Viernheim
0 62 04/91 80 800

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Markt 9
63732 Reichartshausen
07471/240
ELSER
Geismüller Str. 24
63833 Koppelsberg
07151/7 9115
K+G GEMH
Wilhelm-Ehrle-Str. 40
63520 Rembolden
07151/7 15 95
ENGELHARDT + HEHR
Willy-Röntgen-Str. 1/in E-Center
67556 Offenbach
06 81/1 81 85

8

HOMEPLAY
Augustenstr. 31
07196 München
089 67/97 56 60
SPORT BITTL
Georg-Belsmüller-Str. 5
80959 München-Altstadt
089 49/2 11 11
SCHLATT!
Münchner Str. 16
84359 Garmisch
08 65 71/68 50
MEDIA STORE
Fuggenstr. 4
80460 Augsburg
08 21/31 3134
PLAY IT!
In der Brannstraße 6
81435 Kempten
08 91/17 76

9

GAMES GARDEN
Karl-Schubert-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2 148 95
HOLBACH
Hauptstr. 22 A
91413 Neustadt (Aisch)
09 16/83 202
LIDLPLAY
Weichstr. Weg 3
93059 Regensburg
09 41/42 99 50
ACTHIER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09 44 43/73 44
GHESTER
Vilsbiburgstr. 1
94474 Vilsbiburg
09 45 41/39 79
WORLD OF ILLUSION
Martiensleie 1
94527 Sulz
09 36 81/72 21 81

Belgien

KINDERPARADIES
Kloosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
00 32 67/56 04 59
KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

TEST

Petra Maueröder
gsmgames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Call of Duty 3
CSC: General: Super NUT! Spillzone

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Call of Duty

ENSAME-INSEL-SPIELE:
After Manager 2003, CSC: Sense, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2

Rüdiger Steidle
rollogames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Call of Duty, Worms 3D, Franken

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Worms 3D

ENSAME-INSEL-SPIELE:
Halo 2, Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2

Christian Müller
gsmgames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Max Payne 2, Call of Duty, Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

ENSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2

Dirk Gooding
gsmgames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Max Payne 2, Call of Duty, Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

ENSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2

Thomas Weiß
rollogames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

ENSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2

David Bergmann
gsmgames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

ENSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2

Justin Stolzinger
gsmgames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

ENSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2

Harald Wagner
gsmgames.de

AUF DER FESTPLATTE:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Call of Duty 3, Rollercoaster Tycoon 2, Gens

ENSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, Gens

PREIS SICH AM MEISTEN AUF:
D 2, 3, 4

AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Silent Storm

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
Halo 2



Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin

Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spielstile.

Schwierigkeitsgrad

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor

Der Startpunkt des Performance-Rankings gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Faktur-lauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Volllast) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (bei Volllast Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher

Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:

Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro und Contra

Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussen.

Einzelwertungen

Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spielgedächtnis und Mehrspieler sind die Bewertung der Einzeltests. Die Buchstaben-Notation im Wertungskasten ist die Bewertung des Gesamttestes. Die jeweils andere Spielanteile wird am Ende des Testurteils bewertet.

TESTURTEIL FREELANCER

ENTWICKLER Microsoft	ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	SPIRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstiegs-, Fortgeschrittene	SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht anpassbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 128	Netzwerk 128 1 Sp./Packung
TESTCENTER Prozessor: Pentium 4 Arbeitsspeicher: 512 MB	PRO & CONTRA
PRO	CONTRA
Sehr gute Steuerung	Sehr gute Steuerung
Spannende Hintergrundgeschichte	Spannende Hintergrundgeschichte
Abwechslungsreiche Grafik	Abwechslungsreiche Grafik
Sehr gute Grafik-AI	Sehr gute Grafik-AI
Einstufige Missionen	Einstufige Missionen
DRAFK 100%	SOUND 87%
STEUERUNG 94%	ATMOSPHÄRE 82%
SPIELGEDÄCHTNIS 83%	MEHRSPIELER 84%

Diese Spielanteile finden Sie, wenn Sie STAR-Ranking oder AQUANOX 2 mieten

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 Gängen ein (siehe Top 100 im Ein kauführen). Jedes einzelne Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffellung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern einzelner Tester abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionkonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die unangenehmste Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Diese brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Was das Beste gerade gut genug ist und was großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

Die zweite Lage - im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Titel empfehlenswert.

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessieren und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende“ Titel unter Umständen für Sie infrage.

Gerade noch ausreichend: Angesichts großer technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidenschaftlichkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spieler-Kenner machen einen bösen Bogen.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Refrain: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel Gothic 2: Mit einem Pentium 4 3,06 GHz und einer GeForce Ti-4600 rechnet das Spiel bei nur 256 MB RAM anmäßig. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausmacht, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Test-center berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

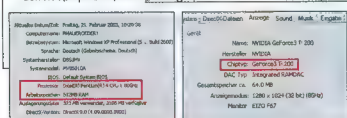
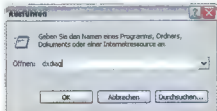
Die Vorteile:

- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, was es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Auflistung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detaillustufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:

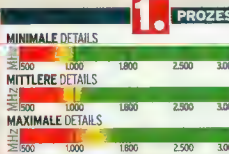
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX.

1. Auf den Windows-„Start“-Button klicken und „Ausführen“ wählen.
2. „DxDiag“ eingeben und mit „OK“ bestätigen (falls DxDiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System“ finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.



In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzureichenden (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

Leistungs-Check



1. PROZESSOR

Das lang erwartete Remo-Spiele DTM Race Driver liefert einige wirklich beeindruckende Szenen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Bei 1.400 MHz liefert der Prozessor in Race Driver eine ordentliche Leistung ab mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Vernünftige Bewegungen“ deaktivieren und die „Entfernungsgeschwindigkeit“ vermindern.

2. GRAFIKKARTE

Im echten Rennkurs hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vordernen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei Race Driver: da erst mit einer GeForce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Form erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte: sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Vernünftige Bewegungen“ deaktiviert werden. Race Driver läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM

Bei der Detailreichtum steigt die Anforderung an den Hauptspeicher. Bei 256 MB RAM ist das Spiel mit weniger als 256 MB nicht spielbar. Bei 512 MB ist das Spiel flüssig spielbar. Bei 1.024 MB ist das Spiel optimal spielbar.

4. RAM

Bei der Detailreichtum steigt die Anforderung an den Hauptspeicher. Bei 256 MB RAM ist das Spiel mit weniger als 256 MB nicht spielbar. Bei 512 MB ist das Spiel flüssig spielbar. Bei 1.024 MB ist das Spiel optimal spielbar.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:

Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.

Tips & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tips-&Tricks-Rubrik.

Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.

Demo
Bieten Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!

Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.

Online-Spiel
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.

Vorsicht, Bugs!
Der Verkaufter weist Fehler auf, die das Spielgeschehen beeinträchtigen.

PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.

Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verliehen wir den „Spiel des Monats“-Award.

ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN“ UND EINMAL „ROT“ WAS HEISST DAS JEITZ?

Entscheidend für immer die „schlechteste“ Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot“ abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MB Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb“, sprich akzeptabel, laufen.



Max Payne 2

The Fall of Max Payne

Da staunen Trinity und Matrix-Halbgott Neo: Im zweitbesten Actionspiel 2003 demonstriert Max Payne eindrucksvoll, wie Zeitlupen-Action auf dem PC aussehen muss.

Die Zeit steht fast still, als Max Payne die Tür des winzigen Hinterzimmers öffnet und die Magazine seiner beiden Pistolen in Rekordzeit leert. Projekte durchschneiden die Luft, dann sackt der erste Gangster zusammen. Noch mehr Kugeln, noch mehr Rauch, Splitter und Lärm. Patronenhülsen prasseln zu Boden. An der Wand, vor der noch vor Millisekunden Max Payne stand, bilden Dutzende Einschusslöcher ein abstraktes Bild. Payne selbst ist unterdessen abgetaucht, hat in Rekordzeit seine Waffen nachgeladen und feuert wieder. Ein Schuss. Ein zweiter, dritter. Von der Wucht der Kugeln ins Straucheln gebracht, stürzt der zweite Gangster rückwärts über einen Tisch und bleibt regungslos in einer Ecke des Zimmers liegen. Payne springt auf, schaut zur Gasse. Eine junge Frau. Sie ist tot, ein Querschläger traf sie am Kopf. „Wie alle schlimmen Dinge in meinem Leben beginnt alles mit dem Tod einer Frau.“ Willkommen in **Max Payne 2**.

Kein Spiel für Kids

Über zwei Jahre hat das finnische Entwicklerstudio Remedy am Nachfolger des in Deutschland indizierten **Max Payne** gearbeitet. Heraus gekommen ist, so viel können wir jetzt schon verraten, eines der besten Actionspiele des Jahres, welches sich nur **GTA Vice City** geschlagen geben muss. **Max Payne 2**, das ist Action in Perfektion und die beste Bullet Time (= Zeitlupenfunktion), die es je in einem PC-Spiel zu sehen gab. Wenn man mit der Hauptfigur durch die perfekt durchgestylten Levels läuft und schon ab der Hälfte der Spielzeit mehr Bösewichte zur Strecke gebracht hat als Stallone, Willis und Schwarzenegger zu ihren besten Zeiten, ist freilich auch klar: **Max Payne 2** ist kein Spiel für Kinder. Von der USK hat **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** keine Jugendfreigabe bekommen – zu Recht? Das Spiel kommt hierzulande ungeschnitten auf den Markt, übermäßig viel Blut fließt nicht. Zwar werden bei Treffern kleine „Blutwölken“ auf den Figuren dargestellt und auf dem Boden sieht

man rote Flecken, zusätzliche Schadenstexturen oder übertriebene Gewaltdarstellungen gibt es nicht. Die ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Actiontitel **XIII** und **Hidden & Dangerous 2** sind in der Gewaltdarstellung mit **Max Payne 2** vergleichbar oder gehen noch ein gutes Stück weiter – trotz USK-Einschätzung „frei ab 16“.

Etwas ganz Besonderes

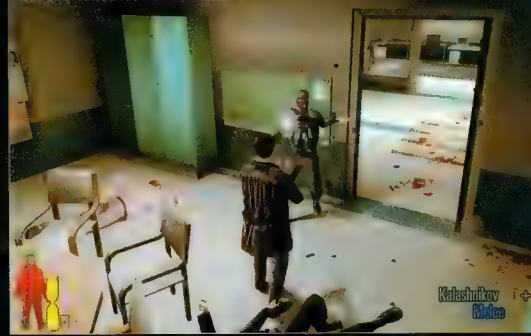
Wie zu erwarten, hat in **Max Payne 2** klar die Action Vorrang. Rätsel gibt es keine und etwas anderes als ein völlig linearer Aufbau der 24 Levels (unterteilt in drei Kapitel) verbindet sich schon allein wegen der vielen geskripteten Ereignisse und Zwischensequenzen. Auch den Schwierigkeitsgrad können Sie nicht verändern, was vor allem gegen Ende der ungefähr zehn Stunden Spielzeit negativ auffällt – hier artet **Max Payne 2** leider in einer Quicksave-Orgie sondergleichen aus. Stellt sich natürlich die Frage, was so verdammt Besonders an diesem Titel ist? Ganz einfach: Es gibt eben kein anderes Spiel, das Zeitlupen-Schießereien so spektakulär und überzeugend auf den Bildschirm bringt. Klar erzählt **Max Payne 2** im Gegensatz zu anderen Actionspielen auch eine sehr anspruchsvolle und rasante Story und sieht zudem veruleuft gut aus, aber der Spielspaß basiert im Grunde auf immer neuen, immer wilderen Schusswechseln in Bullet Time. Wer Filme von Quentin Tarantino (**From Dust Till Dawn**, **Pulp Fiction**) oder John Woo (**Face Off**, **Broken Arrow**) mag, der kommt hier also voll auf seine Kosten.

Einmal durchgespielt, ködert **Max Payne 2** den Spieler mit vier weiteren Spielmodi: In „Hard Boiled“ passt sich der Schwierigkeitsgrad nicht mehr an Ihre Spielweise an; die Gegner kämpfen auf der härtesten Schwierigkeitsstufe. In „Dead on Arrival“ sind zusätzlich die Speichermöglichkeiten limitiert, während Sie im „New York Minute“-Modus **Max Payne** auf Zeit spielen. Zu guter Letzt gibt es noch „Dead Man Walking“. Auf fünf speziellen Karten müssen Sie versuchen, so lange wie

LIEGEN LERNEN Wenn Max Payne nach einem seiner berühmten Hechtsprünge auf dem Boden landet, können Sie so lange weiterfeuern, bis das Magazin leer ist.



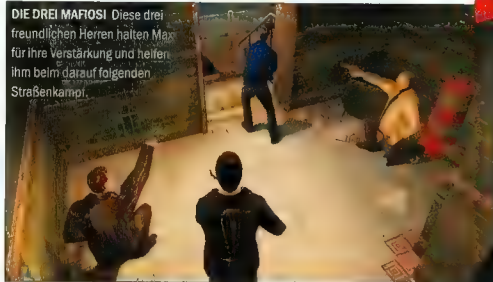
FARBVERÄNDERUNG Mit DX8-Grafikk chips wie Geforce3 oder besser ändern sich die Farben in Bullet Time. Die Grafik bekommt dann einen düsteren Schwarz-Weiß-Sich.



Unerwartete Helfer

Bei seinem zweiten Abenteuer kann der harte Cop aus New York Hilfe von anderen Personen gut gebrauchen. Wir stellen Ihnen sieben dieser nützlichen Helferlein vor.

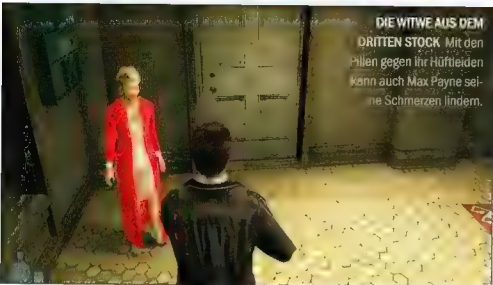
DIE DREI MAFIOSI Diese drei freundlichen Herren halten Max für ihre Verstärkung und helfen ihm beim darauf folgenden Straßenkampf.



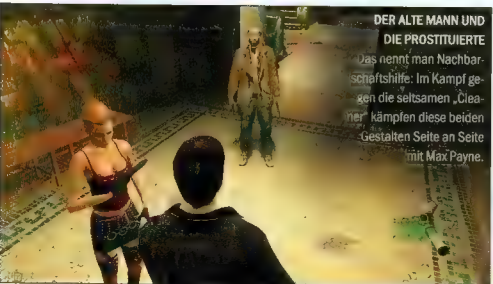
DIE OMA VON NEBENAN Mit einer Schrotflinte jagt die rüstige alte Dame aufdringliche Gangster aus ihrer Wohnung. Für Max hat sie natürlich noch eine zweite Pumpgun und etwas Munition übrig.



DIE WITWE AUS DEM DRITTEN STOCK Mit den Hilfen gegen ihr Hüftleiden kann auch Max Payne seine Schmerzen lindern.



DER ALTE MANN UND DIE PROSTITUIERTE Was nennt man Nachbarschaftshilfe: Im Kampf gegen die seltsamen „Clearer“ kämpfen diese beiden Gestalten Seite an Seite mit Max Payne.



TEAMPLAY Diese jungen Dame hilft Max Payne tabakrautig mit ihrer Pistole.



möglich zu überleben. Schalten Sie einen Gegner aus, erscheint er nach fünf Sekunden wieder auf der Bildfläche und bringt gleich noch einen Freund mit. Alle Modi sind zwar in sich stimmig und machen Laune, ob sie jemand dazu animieren, Max Payne 2 mehr Male durchzuspielen, darf bezweifelt werden.

Es wird viel passieren

Selbst wenn die Finger noch so jucken – bevor Sie im Hauptmenü von Max Payne 2 auf „New Game“ klicken, sollten Sie sich vorher zwei Minuten Zeit nehmen. Remedy hat unter der Option „Previously“ einen sehenswerten Comic-Clip versteckt, der die Ereignisse des Vorgängers kurz und prägnant zusammenfasst. Außerdem tauchen alle Personen noch mal auf, die jetzt im zweiten Teil eine wichtige Rolle spielen. Auch Max Payne-Kenner sind gut beraten, hier sicherheitshalber,

noch mal einen Blick reinzuwerfen, denn die Story von Max Payne 2 ist alles andere als einfach und leicht zu verstehen.

Genau wie im Vorgänger ist das Spiel ein Rückblick, sprich alles, was Sie spielen, sehen und hören, ist bereits passiert. Max Payne 2 legt mit einem relativ unspektakulären Krankenhaus-Level los, in dem die Hauptfigur schwer verletzt in einem Bett aufwacht. Mit blutigen Bandagen, vielen Kratzern und blauen Flecken stapfen Sie anschließend durch die leeren Räume des Hospitals und werden dabei immer wieder von Wahnvorstellungen und Halluzinationen geplagt. Kurz darauf finden Sie Ihre tote Partnerin Winterson in der Leichenhalle, später läuft Ihnen Ihr Chef Jim Bravura über den Weg – und wird vor Ihren Augen erschossen. Der nächste Cut – in einer Comic-Sequenz erklärt Max, dass dies nicht der



EINE TOLLE FRAU Im Vergleich zum Modell von Max Payne hat Mona deutlich mehr Polygone spendiert bekommen – und das nicht nur an zwei bestimmten Stellen...



AUF DEM SPRUNG Max Payne ist die Zeit anhalten – immer noch. Max Payne 2 ist ein Shooter.

Anfang der ganzen Geschichte ist, sondern alles noch viel früher beginnt. Vor allem dieser frühe zweite Sprung zurück in die Vergangenheit ist ein wenig verwirrend ... und soll wahrscheinlich genau das beim Spieler bewirken. Sind Winter-son und Barvura wirklich tot oder waren das auch nur Wahnvorstellungen? Wieso liegt Max schwer verletzt im Krankenhaus und was hat es mit Mona Sax auf sich? Fragen, die in den nächsten acht bis zehn Spielstunden nach und nach beantwortet werden. An dieser Stelle wollen wir Ihnen aber lieber nicht zu viel über die sehr gute Story verraten. Remedy hat es geschafft, das Flair eines spannenden Thrillers einzufangen und überrascht den Spieler an vielen Stellen mit ungewöhnlichen Wendungen und Ereignissen. Ähnlich wie in der TV-Serie **24** weiß man bereits nach den ersten Minuten nicht

mehr, wem man vertrauen kann und wem nicht.

Einen Oscar für Max Payne

Max Payne 2 lebt von den grandiosen Actionsequenzen, die düstere und spannende Atmosphäre wird zu einem Großteil aber von den exzellenten Zwischensequenzen erzeugt. Und die werden in Spielgrafik auf bisher noch nie da gewesene Weise umgesetzt: Die Kamera fliegt frei durch die Levels, zoomt auf Details heran oder zeigt wilde Schwenks und Blenden – ganz so, wie man es aus Krimis oder Thrillern kennt. Beim ersten Auftritt eines wichtigen Charakters friert die Zeit kurz ein, um dessen Namen einzublenden – das sieht einfach klasse aus. Auch die Traumsequenzen aus Teil 1 sind wieder mit von der Partie, allerdings wirken diese jetzt wesentlich intelligenter in das Spiel eingebaut. Anstatt durch albraun-

Bullet Time Deluxe

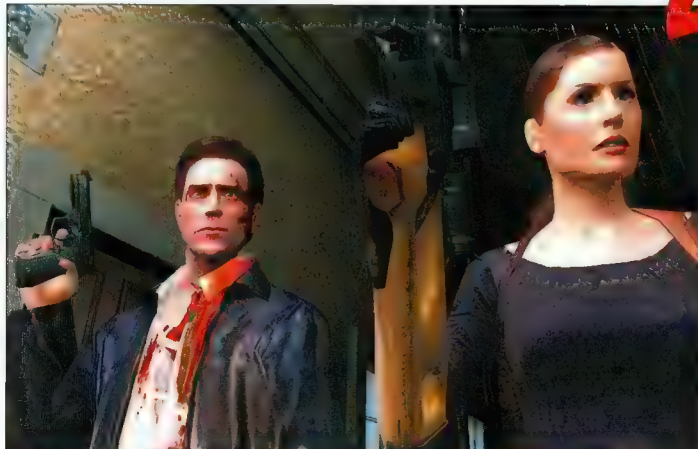


Großes Highlight von Max Payne 2 ist der Bullet-Time-Modus – ein Zeitlupeneffekt, den Sie im Spiel jederzeit einschalten können und dadurch mehr Zeit zum Zielen haben. Das ist bei den vielen Schießereien auch dringend notwendig, denn Ihre Gegner verhalten sich clever und feuern relativ treffsicher.

Neu ist eine Art „Berserker-Funktion“: Schaltet man in schneller Reihenfolge Gegner aus, färbt sich die Anzeige knallgelb und Max Payne bewegt sich in der Zeitlupe noch schneller als seine Feinde. Anders als im Vorgänger lädt sich die Bullet Time im zweiten Teil selbstständig auf und man läuft nicht Gefahr, plötzlich ohne diese wichtige Funktion auskommen zu müssen.

Stars und Sternchen

Neben Max Payne spielen noch eine ganze Reihe weiterer illustrierter Personen eine mehr oder minder wichtige Rolle. Wer in der vertrackten Hintergrundgeschichte zu den Stars gehört oder gerade mal als „Sternchen“ durchgeht, erfahren Sie hier.



Max Payne, der Cop und die Mona Sax, die Auftragskillerin – eine durch und durch schwierige Beziehung

Schon im ersten Teil spielt Mona Sax eine wichtige Rolle: Auf der Jagd nach dem Mörder ihrer Zwillingsschwester trifft sie im damaligen Ragnarok-Club zum ersten Mal auf Max Payne. Später hilft sie ihm bei seinem Rachefeldzug gegen die Mörder seiner Familie und wird dabei fast durch einen Kopfschuss getötet. Im zweiten Teil verliebt sich Max in Mona, mittlerweile eine gesuchte Auftragskillerin. Ob beide ein Happy End erleben?



Jim Bravura – Max Paynes Polizeichef

Max arbeitet nicht mehr als Undercover-Agent, sondern als Polizist beim NYPD. Sein Vorgesetzter Jim Bravura jagte Payne bei seinem Rachefeldzug in Teil 1 durch halb New York und setzte sich später für seine Rehabilitation ein. Bravura gilt als hart, ehrlich und aufrecht.



Vladimir Lem – der Waffenschieber aus Russland

Seitdem Max dem russischen Waffendealer Vladimir bei einem kleinen „Problem“ mit der Mafia-Konkurrenz ausgeholfen hat, zählt Max zu seinen „guten“ Freunden. Allerdings ist Vladimir Lem nach wie vor ein gefährlicher Gangster – kann Max ihm vertrauen?



Die Sternchen – von links nach rechts: Detective Winterson, Kaufman, Vinnie Cognitti und Mike, der Cowboy

Der Mafia-Schönkel Vinnie Cognitti ist Vladimirs Leinwandspieler und startet zu Beginn von Max Payne 2 einen Bandenkrieg gegen den Russen. Cowboy-Mike gehört zu Lems Leuten und gilt als dessen rechte Hand. Kaufman führt scheinbar die seltsame „Cleaner“-Gang an, die überall in der Stadt ihr Unwesen treibt. Winterson hingegen ist Max Paynes Partner bei der Polizei. Aufgrund ihres korrekten Verhaltens steht sie bei Max hoch im Kurs.

hafte Szenen von Punkt A nach Punkt B zu rennen, kombinierte man selbst ablaufende Sequenzen mit schrägen Kameraeinstellungen und Spielszenen. Diese „Träume“ sind manchmal so gespenstisch, dass man seine Gänsehaut die nächsten zehn Minuten nicht mehr loswird.

Schön, aber kantig

Den größten optischen Unterschied zwischen Max Payne 2 und dem ersten Teil erkennt man an den Texturen – jeder Abschnitt eines Levels, jedes noch so winzig kleine Objekt ist mit hochauflösenden Texturen überzogen. Teilweise erreichen die Leveltapeten eine so exzellente Qualität, dass als Vorlage nur überarbeitete Fotos von Original-Schauplätzen in New York infrage kommen. Dadurch besitzt Max Payne 2 anders als beispielsweise Mafia einen extrem realistischen Look; manche Screenshots sehen auf den ersten Blick gar aus wie Presse-Fotos von Actionfilmen. Die Levels selbst sind mit Polygonen gemastet worden und bieten eine deutlich ansprechendere Architektur als die kargen „Vier Wände, ein Raum“-Gebilde des Vorgängers. Kein Schauplatz gleicht dem anderen, jeder Raum ist mit passenden Möbeln und Accessoires ausgestattet. Eine herrschaftliche Villa prahlt mit Marmorsäulen, Rundbögen, Statuen und wunderschönen Teppichen, während der Krankenhaus-Level mit weißen Kacheln, grünem Linoaleumboden sowie Hunderten von Schränken und medizinischen Gerätschaften voll gestopft ist.

Im Gegensatz dazu wirken die Spielfiguren ziemlich kantig und schlaksig. Zwar haben die Designer die klobigen 8-Polygon-Quadratköpfe aus Teil 1 abgeschafft und allen Modellen sehr schöne Gesichter gebastelt. Andere Körperteile wie Schultern und Arme sehen in den Zwischensequenzen leider oft äußerst hässlich und faltig aus. Auch bei den Charakter- und Gesichtstexturen zeigt sich Remedy von der geizigen Seite. Es existiert lediglich eine Hand voll unterschiedlicher Mafiosi, Polizisten, Reinigungs- und Wachmänner sowie maskierte Kom-

mando-Einheiten – viel mehr Abwechslung in Sachen Gegner hat **Max Payne 2** leider nicht zu bieten. Dadurch schalten Sie in vielen Levels immer wieder dieselben Typen aus – ein echter Stimmungskiller.

Die insgesamt 13 Waffen sind wiederum sehr detailgetreu modelliert. Im Sortiment befinden sich Standard-Bleisprizen wie Schrotflinte, Berreta, M4 oder Mini-Maschinenpistolen wie die kleine Ingram. Neu hinzugekommen sind: AK 47, MP5, Dragunov (Sniper-Gewehr) sowie die Schnellfeuer-Schrotflinte Striker. Dafür wurde der Granatwerfer, die Jackhammer-Schrotflinte, Baseball-Schläger sowie das Eisenrohr entfernt. Zusätzlich kann Max Payne jetzt alle Einhänder-Waffen doppelt führen – beispielsweise zwei schwere Desert-Eagle-Pistolen. Wenn Payne verletzt wird, helfen die überall im Level verteilten „Painkiller“ weiter.

Stunts und Stolpersteine

Ähnlich zwiespältig verhält es sich mit den Animationen. Die Hauptfigur Max Payne springt, rutscht, hechtet und fliegt zwar wie Boris Becker in jungen Jahren über den Monitor, ganz klassische Aktionen wie Gehen oder Springen sehen hingegen unnatürlich aus. Beispielsweise kann sich Payne wie von Zauberhand auf der Stelle drehen, ohne seine Füße bewegen zu müssen – doof! Schaltet man noch Bullet Time ein und läuft ein wenig im Kreis herum, scheint es fast so, als würden Max' Füße den Boden nicht mal berühren. Sehr schön sind hingegen die neuen Bullet-Time-Bewegungen. Mit einer eleganten Drehung um die eigene Achse werden die Waffen nachgeladen, bei Dauerfeuer bleibt die Spielfigur nach einer Flugrolle so lange auf dem Boden liegen, bis entweder das Magazin leer ist oder Sie die „Feuer“-Taste loslassen. In dieser ganzen Zeit können Sie sich frei drehen und jeden Gegner anvisieren, der nach den ersten abgefeuerten Kugeln noch auf beiden Beinen steht. Da Sie im Spielverlauf auch in Monas hautenge Jeans schlüpfen und böse

Buben in Zeitlupe mit Blei voll pumpen, haben die Entwickler ihr ganz eigene Bullet-Time-Animationen spendiert. Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel erzählen, außer dass die adrette Killerin wesentlich „eleganter“ durch die Luft fliegt als Max.

Technik für Fortgeschrittene

Technische Grundlage von **Max Payne 2** ist die MaxFX-Engine, welche unter anderem auch schon für den Vorgänger und im 3DMark2001 verwendet wurde. Die Technologie war für damalige Verhältnisse zwar äußerst fortschrittlich und nutzte die Hardware-T&L-Funktionen von Grafikchips wie Geforce2 oder Radeon voll aus, wäre heutzutage aber nicht mehr konkurrenzfähig. Remedys deutscher Chefprogrammierer Markus Stein und sein Team haben deshalb große Teile des 3D-Renderers ausgetauscht. Die Schattendarstellung übernimmt nun ein Pixel-Shader-Programm, auch die Beleuchtung der Spielfiguren und die hübsche Farbveränderung im Bullet-Time-Modus erledigen die mit DirectX 8 eingeführten Grafik-Helferlein.

Freilich brauchen Sie für die maximale Bildqualität eine 3D-Karte, die Pixel Shader 1.4 unterstützt; dazu zählt die gesamte Radeon-Familie ab der Radeon 8500 aufwärts sowie alle aktuellen Geforce-FX-Modelle von Nvidia. Ältere Nvidia-Chips wie Geforce3 oder Geforce4 Ti unterstützen nur Pixel Shader in der Version 1.1 und 1.3, so dass man hier auf die bereits erwähnten speziellen Beleuchtungseffekte auf den Spielfiguren verzichten muss. Auch die Partikeleffekte wurden optisch aufgewertet. Wenn Kugeln etwa auf Holz-, Stein- oder Glas-Oberflächen prallen, wirbeln kleine Splitter und Rauchwölkchen auf. Die Feuer- und Explosions-Effekte erreichen freilich nicht die Qualität wie beispielsweise in **Call of Duty** (Test Seite 136), obwohl sich das Mündungsfeuer der Waffen durchaus sehen lassen kann. Mehr zum Thema Grafik, Effekte und Tuning erfahren Sie übrigens in unserem Tuning-Guide auf Seite 86.



DETAILVERLIERT Ungeachtet, wie realistisch die Texturen im Ghetto-Level aussehen, der Wachmann bekommt wegen freilich wenig mit, dank Hawk-Physik-Engine wird er von der Explosion meterweit weggeschleudert.



SEHR GRÖßE ALLE Im Gegensatz den früheren Levels erwachen sich die Levelhärte hier. Solche Szenarien sind im Bullet-Time.



ÜBERRASCHUNG Im gesamten Spiel haben die Entwickler kleine Gags und Gemeinheiten eingebaut. Wer aus Versessen auf diesen „Cleaner“ schließt, reißt mit der folgenden Explosion den halben Level ab.

Mit Max auf Streife: New York bei Nacht



Alfred Wodens Villa

In Alfred Wodens Villa bekommen Innenarchitekten feuchte Augen. Sicherlich der schönste Level in Max Payne 2. Neben den wunderschönen, hoch aufgelösten Wandtexturen fallen einem sofort die reich verzierten Teppiche und die detaillierten Marmorplatten auf.



Max Paynes Büro

Im Büro der NYPD bekommt Max zunächst eine Standpauke von Bravura. Später verhilft er Mona Sax zur Flucht.



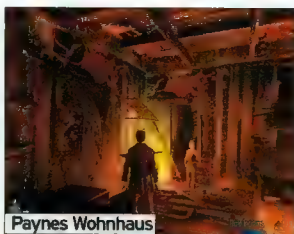
Das Ghetto

Payne platzt aus Versehen mitten in einen Straßenkrieg zwischen Vinnie Cognitto und Vladimir Lemn.



Monas Unterkunft

Mona wohnt in den Büroräumen eines verlassenen Vergnügungsparks. Einer des außergewöhnlichsten Levels in Max Payne 2.



Paynes Wohnhaus

Die Cleaner besuchen Max Payne in seinem Wohnhaus. Bei einer Explosion wird seine Wohnung total zerstört.



Das Krankenhaus

Nach einem Unfall auf der Baustelle wird Max ins nahe Krankenhaus eingeliefert. Dort startet auch das Spiel.

Da würde Newton staunen

Neben der verbesserten Grafik ist man bei Remedy sehr stolz auf die völlig überarbeitete Spielphysik von Max Payne 2. Die Firmen haben mit der leistungsfähigen Havok-Engine eine der fortschrittlichsten Spiel-Technologien am Markt eingekauft und auf perfekte Weise mit der eigenen MaxFX-Engine kombiniert. Ursprünglich war die Technologie nur dafür gedacht, um das Ableben der Pixelgegner glaubhafter und passend zur jeweiligen Situation zu

gestalten. Doch die Entwickler erkannten schnell, dass sich weitaus mehr mit der Havok-Engine machen lässt, als dröge Sterbe-Animationen optisch aufzupeppen. So gut wie alle Objekte in den Levels können umgeworfen oder weggeschleudert werden und verhalten sich dabei physikalisch korrekt. Low-Kollisionsabfrage auf Polygonebene und der Einsatz der Havok-Physikbibliotheken ermöglicht sensationelle Szenen: Kisten, Kartons, Glasflaschen, Vasen, Teller, Ziegelsteine, Stühle, Schränke,

Putzmeister ... alles, was nicht niet- und nagelfest ist, fliegt bei Berührung oder Explosionen durch die Luft oder zersplittet in Tausend Einzelteile.

Die wilden Schießereien in Bullet Time entfalten dank der omnipräsenten Spielphysik eine völlig eigenständige Choreografie und sehen bei jedem Neustart anders aus. Wenn Max in Zeitlupe durch eine Glastür springt und seine beiden Ingram-Maschinenpistolen in fünf Sekunden über 30,9-mm-Kugeln in den Raum spucken, passiert immer

etwas Unerwartetes: Getroffene Gegner poltern in Glasvitritten und verursachen einen Scherbenhauken, Bilder purzeln von der Wand, Schränke kippen laut krachend um. Schon nach den ersten Levels wird klar, dass Max Payne 2 die Grenze zum interaktiven Action-Spiel-Film mit genialen Kamera-Einstellungen und verrückten Stunts endgültig überschritten hat. Positiver Nebeneffekt Clipping-Fehler wie in vielen anderen Shootern treten in Max Payne 2 viel seltener auf, da die gesamte Polygon-



STAR WARS
KNIGHTS
 OF THE
OLD REPUBLIC
www.starwars.com

WÄHLE DEINEN WEG 4000 Jahre vor Entstehung des Imperiums kämpfen die Jedi und die Sith um die Vorherrschaft. Das Schicksal der gesamten Galaxie hängt an einem einzelnen - Dir. Wähle zwischen Heller und Dunkler Seite der Macht, und lebe mit den Konsequenzen!

PC
 CD-ROM
 SOFTWARE

BALD AUF DEINEM PC

BIOWARE
 CORP.

Besuche Star Wars Website:
www.starwars.com



oberfläche einer Spielfigur für die rechenintensiven Kollisionsabfragen benötigt wird.

Bang Boom Bang!

Zu einem ordentlichen Actionspiel gehört natürlich eine möglichst imposante Klangkulisse – und genau die bietet **Max Payne 2**. Die wichtigen Soundeffekte der Waffen bringen unterdimensionierte Boxensysteme schnell in Verlegenheit; glücklich schellen darf sich, wer eine hochwertige 5.1-Soundanlage in Kombination mit einer Soundblaster Level oder Audigy besitzt. Durch die zuschaltbaren EAX-Effekte passen sich die Soundeffekte der jeweiligen Spielumgebung an; Geräusche in einem Aufzug hallen sehr kurz nach, in größeren Räumen oder auf freier Fläche klingt's weniger „dosig“. Wichtiges, aber in anderen Spielen mit zuschaltbaren Zeitleiteneffekten oft vernachlässigtes Detail: Sobald man *Bullet Time* aktiviert, laufen alle Geräusche analog zur spielerischen Slowmotion langsamer ab. Dadurch klingen beispielsweise die Waffengeräusche dumpfer und tiefer. Bei einem Shootdog-Manöver verlangsamt sich die Zeit noch deutlich.

licher, wodurch die AK47 plötzlich so mächtig rummst wie eine ausgewachsene Luftabwehr-Kanone Kaliber 20 mm.

In der englischen Version, welche seit dem 25. Oktober bei uns in den Regalen liegt, sind wieder dieselben Sprecher aus Teil 1 mit von der Partie. Das bedeutet, dass Sie Max mit seiner charakteristischen Duktus-Grummelstimme zu hören bekommen. Auch die übrigen Sprecher kann man als Idealbesetzungen bezeichnen, die exzellent zu den Charakteren im Spiel passen. Hoffentlich schafft es Publisher Take 2, für die deutsche Version ähnlich prägnante Stimmen anzuhieven wie in der englischen Testversion. Take-2-Sprecher Markus Wilding hat PC Games gegenüber bestätigt, dass Käufer der englischen Version per Patch auf die deutsche Sprache umrüsten können. Unklar ist derzeit nur, ob das knapp 500 MByte umfassende Paket gegen Aufpreis oder gratis im Internet und auf den DVDs von Spielmagazinen veröffentlicht wird. Sollte Letzteres der Fall sein, finden Sie die Daten natürlich auf unserer DVD in einer der kommenden PC-Games-Ausgaben.

DRK GOODING



MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Die ser geniale Maxis-Spiele-, Film- und Comic-Sequenzen hat mich schon immer begeistert. Remedy schafft es damit, eine verdammt packende Atmosphäre aufzubauen, die mich von der ersten bis zur letzten Minute an den Monitor fesselt. Auch technisch spielt **Max Payne 2** ganz oben mit. Dank hochauflösender Textur, Directx 8.1-Unterstützung und Havoc-Physik-Engine wirkt **Max** Ganoven-Nähe-Extrem realistisch. Ich habe mich mehrfach dabei ertappt, irgendwelche Plakate oder herumliegende Zettel zu lesen. Dieser Detailgrad ist einfach eine Wucht. Da ist es für mich wohl unverständlich, dass viele der Charakter-Modelle echt fischmieschi ausssehen. Okay, es ist das sprichwörtliche Haar in der Suppe. Dennoch habe ich das in anderen Spielen schon viel besser gesehen. Aber: Was waren Spielte, die noch in der Entwicklung sind und erst im nächsten Jahr erscheinen werden. Auch deshalb kann ich bereits jetzt **Max Payne 3** kaum erwarten...

MEINUNG
DIRK GOODING



Wird, kann je nach, noch so gute Spiel totalen und nach dem berühmten Haar in der Suppe suchen. So auch bei **Max Payne 2** der Schwereitsgrad gegen Ende ist unverschämte, die Spielfiguren wirken im Vergleich mit der umwerfenden Levelgrafik kläglich und flach. Maximal zehn Stunden Spielzeit sind für ein Spiel ohne Mehrspielermodus auch nicht besonders viel. Und ohne Lustungskuss Englisch wird man von der verzickten Story wohl nicht viel mitbringen. Anders das irgendwas an der einzigartigen Atmosphäre? An den brillanten Actionsezen, der perfekten Bullet Time? Nein. **Max Payne 2** hat mir in der ganzen Zeit mehr Spaß gemacht als **No One Lives Forever 2** oder **GTA 3** während der gesamten Spielauer. Wenn ich mir mal ein paar Kugeln zu viel einfrage – egal, dann spiele ich die Szene eben noch mal. Es macht halt einfach Spaß, den harten Cop zu spielen und seine Kontrahenten in aberwitzigen Bullet-Tiraden-Sequenzen auszuschalten. Über vier ist und keine Actionspiele auch, wird **Max Payne 2** lieben.

TESTURTEIL

ENTWICKLER Remedy	ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 50,-	TERMIN Ermäßig
USK Ab 18 Jahren	SPRACHE Englisch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstufig bis Zweistufig

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER  Tech. umgebung
Prozessor in Megahertz:

1 500 1 800 2 200
Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

- Überlegende Technik
- Bullet Time in Perfektion
- Dichte Story, Filmatmosphäre
- Läuft auch auf älteren PCs
- Geringe Spielzeit



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ENTER THE MATRIX** oder **MAFIA** mochten.

Max Payne 2

Um in der finsternen Welt von Max Payne 2 zu überleben, brauchen Sie eine schnelle CPU ... oder unsere Tuning-Tipps.

Für den ersten Teil von Max Payne reichte ein System mit 1.000 MHz-Prozessor, 256-MByte-Arbeitspeicher und GeForce2-Grafikkarte für die höchste Detailstufe völlig aus. Beim Nachfolger erfüllt diese Konfiguration gerade noch die Minimal-Anforderungen. Kein Wunder, denn *The Fall of Max Payne* glänzt gegenüber dem Vorgänger durch sehr detaillierte Texturen und zahlreiche neue Effekte. Diese werden zum Großteil über Pixel Shader erzeugt.

Prozessor-Tuning

Auch wenn die Grafikkarte dank dieser Spezial-Effekte eine größere Rolle spielt als bei dem zwei Jahre alten Vorgänger, ist noch immer der Hauptprozessor die treibende Kraft hinter der MaxFX-Engine. Für die höchste Detailstufe sollte ihr Prozessor mit 2.200 MHz takten, ansonsten fällt die Performance unter die „Super-Spielbarkeits-Grenze“ von 40 Bildern pro Sekunde (fps). Besonders aufwendig sind die in Echtzeit berechneten Schatten der Figuren. Um auch mit einer CPU im Bereich von 2.000 MHz bis 1.400 MHz spielen zu können, wählen Sie im externen Optionsmenü den Wert

„Medium“ für „Character Shadows“ aus. Fortan werden alle Figuren nur noch von einem dunklen Kreis als Schatten begleitet. Um CPUs mit weniger als 1.400 MHz zu entlasten, sollten Sie dazu die Werte „Decals“ und „Projectiles“ auf „Medium“ herabsenken. Die Größe des Arbeitspeichers hat zwar nur geringen Einfluss auf die Performance in Max Payne 2, dafür aber auf die Ladezeiten. Mit 256 MByte dauert ein Level-Wechsel quälend lange. Mit 512 MByte ist die Wartezeit wesentlich erträglicher.

Grafikkarten-Tuning

Bereits mit einer 160 Euro günstigen GeForce FX 5200 Ultra können Sie sich den dunklen Mantel des Titelhelden überstreifen. Deaktivieren Sie für eine flüssige Darstellung lediglich die Glanzpunkte auf den Figuren – entfernen Sie dazu das Häkchen bei „Pixel Shader Skins“ im Options-Menü. Für volle Details in einer Auflösung von 1.024x768 bieten GeForce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro mehr als genug Leistung. Der Anti-Beschleuniger ist sogar etwa 10 Prozent schneller als sein Nvidia-Pendant.

Die verwendete Grafikkarte hat nicht nur Einfluss auf die Performance, sondern sie bestimmt auch die Darstellungsqualität der Spielwelt von Max Payne 2. Da viele der beeindruckenden Effekte über Pixel-Shader-Programme erzeugt werden, können diese Grafik-Highlights nicht von allen 3D-Beschleunigern dargestellt werden. Besitzer einer GeForce3 oder GeForce4 Ti müssen beispielsweise auf die Reflexionen auf nassen Boden und die besondere Beleuchtung der Figuren verzichten, da diese 3D-Karten keine Unterstützung für Pixel Shader in der Version 1.4 bieten. Erst eine Radeon 8500 bis 9800 oder die GeForce-FX-Riege ermöglichen die volle Anzahl von Effekten und daher die beste Darstellungsqualität. Für die DirectX-7-Beschleuniger (GeForce2/4 MX) sieht es nicht gut aus. Viele Grafik-Highlights wie etwa die Echtzeit-Schatten und Spiegelungen können aus technischen Gründen nicht dargestellt werden. Zudem fehlt der coole Schwarz-Weiß-Farbwechsel in Bullet-Time. Da das Spiel keinen 16-Bit-Modus bietet und fast alle anspruchsvollen Effekte ohnehin nicht berechnet werden, gibt es kaum Tuning-Möglichkeiten für DX7-Grafikkarten. DANIEL MULLENDORF

Das richtige Kaliber

Max Payne 2 benötigt keinen High-End-PC, um in maximaler Qualität mit Frameraten jenseits von 30 Bildern pro Sekunde zu laufen. Zur besseren Orientierung haben wir hier eine Reihe unterschiedlicher PCs und die zu erwartenden fps-Werte aufgelistet.

High-End: 40 fps (höhere Bildqualität)

3.000 MHz, 1.024-MByte-Speicher, Radeon 9800 Pro
Die Radeon 9800 Pro hat noch genügend Leistungsreserven, um neben der höchsten Detailstufe auch 4X-Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung (4:1) in 1.024x768 Bildpunkten zu berechnen.

Oberklasse: 40 fps (hoch. Bildqualität)

2.600 MHz, 512-MByte-Speicher, GeForce FX 5800
Für ein System dieser Leistungs-Oberklasse stellen Maximaldetails keine Herausforderung dar. Aktivieren Sie zusätzlich 2X-Kantenglättung und 4:1 anisotrope Texturfilterung, um die Spielwelt noch besser aussehen zu lassen.

Oberer Mittelklasse: Über 40 fps

2.200 MHz, 512-MByte-Speicher, Radeon 9600 Pro
Mit dieser Konfiguration können Sie Max Payne 2 mit der höchsten Detailstufe und einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten spielen, ohne sich um die Performance Sorgen machen zu müssen.

Mittelklasse: 30-40 fps

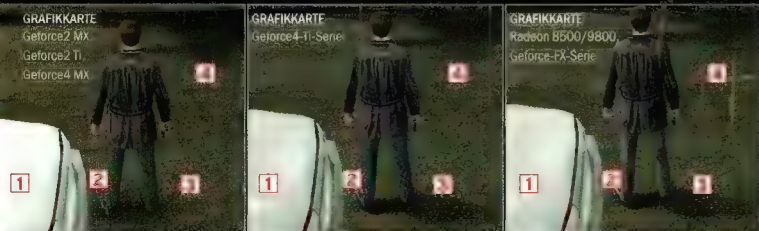
1.800 MHz, 512-MByte-Speicher, GeForce4 Ti-4200
Um mit diesem System die 40-fps-Hürde zu nehmen, stellen Sie im Optionsmenü die Darstellung der Schatten auf „Medium“. Da die Grafikkarte keine Pixel Shader 1.4 unterstützt, müssen Sie auf die Spiegelungen auf feuchtem Untergrund verzichten.

Untere Mittelklasse: 30 fps

1.400 MHz, 256-MByte-Speicher, GeForce FX 5200 Ultra
Für gut spielbare Ergebnisse setzen Sie „Character Shadows“ und „Decals“ auf „Medium“ und deaktivieren die „Pixel Shader Skins“. 256-MByte-Speicher sorgen für lange Ladezeiten beim Level-Wechsel.

Low-End: Weniger als 20 fps

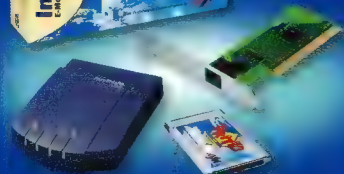
1.000 MHz, 256-MByte-Speicher, GeForce2 MX
Mit diesem System müssen Sie auf viele der coolen Effekte verzichten. Selbst bei der minimalen Detailstufe erzielen Sie keine spielbaren Ergebnisse. Zudem sind die Ladezeiten sehr lang.



DETAILFRAGE Besitzer einer DX7-Karte müssen auf viele Grafikdetails verzichten. GeForce3 und GeForce4 Ti stellen immerhin die einfachen Reflexionen auf den Wagen (■) und die aufwendigen Schatten der Figuren (■) dar. Erst eine Grafikkarte, die mit Pixel Shadern 1.4 umgehen kann, stellt alle Details wie die Reflexionen auf dem Wagen (■), die Beleuchtung der Figuren (■), die Echtzeit-Schatten (■) und die Spiegelungen auf regennassem Boden dar (■).

FRITZ!

ISDN



More FRITZ! – more fun

Die ISDN-PC-Controller zum Surfen, Mailen, Faxen

Surfen, mailen, faxen – FRITZ! ist für alles, was mit ISDN und PC richtig Spaß macht. Einfach zu installieren, einfach zu bedienen, einfach für jeden PC-Typ und praktisch für jedes Windows-Betriebssystem.

FRITZ!Card ist eins-für-drei betriebsbereit – und dann kann's mit der dazugehörigen Software vernünftig losgehen. Zum Beispiel mit FRITZ!web für schnelles Internet über ISDN; noch schneller mit Kanalbündelung und ISDN-Datenkompression. Damit erreichen Sie erfreuliche Geschwindigkeiten von bis zu 240 kBit/s an jedem Anschluss. Oder mit FRITZ!fon, dem ISDN-Softwaretelefon mit Anrufbeantworter. Ganz besonders nett ist auch, mit FRITZ!fon jetzt SMS im Festnetz senden und empfangen zu können.

Ob FRITZ!Card PCI und FRITZ!Card PnP als Einsteckkarte, FRITZ!Card USB als externes Gerät oder FRITZ!Card PCMCIA für Notebooks – FRITZ!Card sorgt in jedem Fall für gute Laune.

Die FRITZ!Cards für mehr Fun bekommen Sie überall im guten Computerfachhandel, bei Media Markt, Saturn, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.

Übrigens: Brandaktuelle Software-Updates und alle Treiber gibt's kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im Netz: www.avm.de/fritz

In Zusammenarbeit mit

T-Online...

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY...

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/33976-0, Fax: +49(0)30/33976-299, www.avm.de

Mein Lieblingssport: Surfen mit T-Online!

Am 30.05.2003 über AVM zu einem T-Online-Prämiengewinnrecht anmelden und Sie erhalten zusätzlich das PC-Spiel FIFA Fussball-Weltmeisterschaft WM 2002™.



FRITZ!Card ab

79,- €

unveränderte Preismarkierung
inkl. MwSt.

FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0

- 1 Z. B. zum Tarif T-Online eco. Bei Einwahl über die Zugangsnummer 0191011 surfen Sie für 1,59 €/Min. und 3,99 €/Monat. Im 1. Abrechnungsmonat sind für Neukunden 20 Online Stunden inklusive.
2 Das PC-Spiel FIFA Football 2003 erhalten Sie nach erfolgter Anmeldung zu einem T-Online Grundgebühren in den Aktionszeitraum vom 01.11.2003 bis zum 31.01.2004. Lieferung erfolgt als Vollversion in Papierhülle. Das Handbuch ist auf der CD-ROM. Nach Ablauf der Aktion ist eine Anmeldung zu T-Online Standardbedingungen möglich.

HOTWARE GAMES

PC CD-ROM



44.-

Hidden & Dangerous 2

Als Anführer einer Spezialeinheit agierst Du in lebensge-
fährlichen Schützengruben hinter den feindlichen Linien.

PC CD-ROM

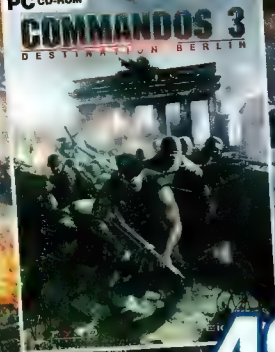


erhältlich ab
14.11.03

49.-

**Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs**
Das Schicksal von Mittelerde liegt
erneut in Deinen Händen.

PC CD-ROM

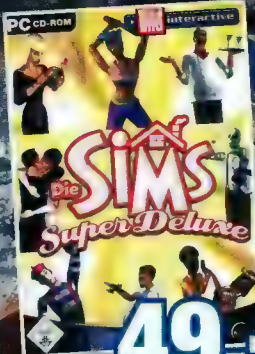


49.-

Commandos 3: Destination Berlin

Ein Echtzeit-Taktik-Spiel, das neue Maßstäbe
in Sachen Grafik und Gameplay setzt!

PC CD-ROM



49.-

Die Sims Super Deluxe

Alles in einem Paket: Das Nr.1 PC-Spiel Die Sims
sowie die Erweiterungspacks Das volle Leben
und Party ohne Ende.

PC CD-ROM



Add On

29.-

Die Sims Hokus Pokus
Erweiterungspack für Die Sims

Online-Shopping:
bol.de
einfach rund!

buch.de
einfach vielseitiger!

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER EDEKA
Music Shop

55116 Mainz, 09131-20514

dodenhof

Die Einkaufsstadt, die alles hat
22670 Ottersberg, 04297/3433

Duttenhofer

97070 Würzburg, 0331-3095-0

Elektro Elsässer

71065 Sindelfingen, 07031-87071

53301 Traunreut, 09669-12992

83512 Wasserburg a.L., 08071-5393-0

82110 Germering, 08984-704322

A-4290 Braumau, 0043-7228375/5

expert

R&K Markt • Dinslaken

46538 Dinslaken, 02064-4149-0

MEGA COMPANY

22671 Papenburg, 04961-3029

27793 Wildeshausen, 04431-99010

28625 Uelzen, 0561-9088-0

37574 Einbeck, 05561-9495-0

38229 Salzgitter-Leberstedt, 05341-740

36518 Githorn, 05371-8150-0

80069 Tettnang, 07542-9323-0

86212 Ravensburg, 0751-366880

86480 Biberach, 07351-1985-0

MEDI MAX

01662 Meissen, 03521-408660

01968 Senftenberg, 03573-3636

06847 Dessau, 0340-540040

06667 Leitzing, 03449-3375-0

07318 Saalfeld, 03671-5363

07633 Unterwellenborn, 03971-4468

07749 Jena, 03641-46810

06371 Glauchau, 03763-7797-0

09244 Lichtenau, 03708-8040

10438 Berlin-Prenzl., 030-4471160

erhältlich ab
14.11.03

PC CD-ROM

Disney Pixar FINDET NEMO



Findet Nemo

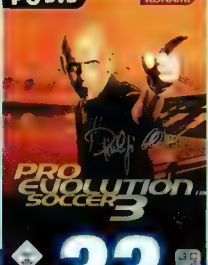
Die Original-Filmhandlung zum
Nachspiel mit immer-Wieder-Erleben.
Auch für PlayStation 2,
Game Cube und Gameboy
Advanced erhältlich.

19.-



Korea - Forgotten Conflict
Realistisches Schlachtstrategie-
und Taktikspiel

PC DVD KONAMI



Pro Evolution Soccer 3
Das Spiel für den Fußballer

39.- 33.-

HOTWARE GAMES

Baphomets Fluch Der schlafende Drache Bundle (Teil 1+2 und 3)

Ein intensives und packendes Spielerlebnis
mit einer mystischen Story.

erhältlich ab
14.11.03

PC CD-ROM



**Mega
Adventure
Bundle**
Teil 1 bis 3

49.-

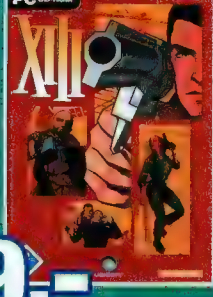
erhältlich ab
13.11.03

PC DVD-ROM



Yager
Betonne Fluggestungen, spektakuläre Kämpfe!

PC CD-ROM



XIII
Erwarte die Fäden einer
Verschwörung

je 49.-

Medi-Max Fortsetzung

12655 Berlin-Köpenik, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
14513 Falfow, 03222-3342-0
15234 Frankfurt/Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41462 Neuss, 02131-65193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rnele, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252

46485 Wesel, 0281-98408-0
47166 Duisburg, 0203-544010
49751 Sögel, 05952-1214
50181 Bedburg, 02272-91120
51373 Leverkusen, 041-830420
51485 Bergisch Gladbach, 02202-1888-0
51643 Gummersbach, 02261-91850
55743 Idar-Oberstein, 06781-4101
56626 Andernach, 02632-2532-0
59494 Soest, 02921-665203
59557 Lippstadt, 02941-10648
63820 Eisenfeld, 06022-61780
65549 Limburg, 06431-91930
67663 Kelsterbach, 0531-57086
68766 Hockenheim, 06205-2043-30
73559 Offenbach, 0781-91950
93063 Regensburg, 0941-58623-0
97076 Würzburg, 0931-20024-0

97318 Kitzingen, 09321-13230
97816 Lohr, 09352-800410
97877 Wertheim, 09342-9618-0
97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
99817 Eisenach, 03691-8250-0

novo

30880 Laatzen, 0511-87954-0
33689 Bielefeld, 05205-992-0
40680 Ratingen, 02102-4504-0
44809 Bochum, 0234-9533-0
45739 Oer-Erkenschwick, 02368-91450
49078 Osnabrück, 0541-9415-0
65555 Limburg, 06431-95120

RATIO

28316 Stuhl, 0421-87151-0
32584 Löhne, 05731-781-0
31655 Stadthagen, 05721-983-0
34225 Baunatal, 05665-9996-0
48155 Münster, 0251-696-0
54292 Trier, 0651-27020
Johann + Wittmer
40880 Ratingen,
02102-434040
Klumpke Elektronik
49757 Werlte,
05951-2664



Telepoint

26129 Oldenburg, 0441-970922-0
26789 Leer-Nüßtenmoor, 0491-9256-0

TOP&MARKT

97808 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0
Alle Angaben freibleibend. Änderungen, Liefer-
möglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten.
Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, be-
halten wir uns vor Nachlieferung anzubieten!

HOTWARE X GAMES

Xbox Videospiel Holiday Bundle



Xbox inklusive
Halo und Midtown Madness 3

199.-



Xbox-
Controller S

erhältlich ab
14.11.03

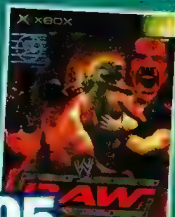
je
39.-

Finding Nemo



Robotech - Battlecry

je
9.95



WWE Raw



Crimson Skies 2



Amped 2



Top Spin

erhältlich ab
7.11.03



Terminator 3:
Rebellion der
Maschinen

erhältlich ab
14.11.03



Baphomet's Fluch 3



Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

erhältlich ab
14.11.03



Fifa
Football 2004



FC Bayern München
Club Football



Manchester United
Club Football



Borussia Dortmund
Club Football

Weitere Vereine auch erhältlich.

XBOX

je **55.-**

HOTWARE SOFTWARE

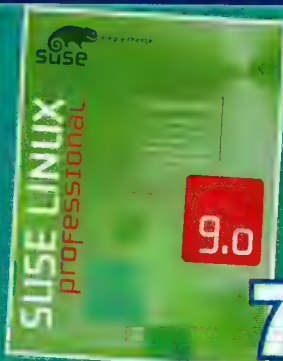


Video
Deluxe
2004 Plus
Videoschnitt vom

je
99.-



PhotoImpact XL
Die umfänglichste Bildbear-
beitung von Ulead



**SUSE Linux 9.0
Professional
Edition**

Die stabile Betriebssystem-
alternative inkl. neuer
Office-Suite

79.-



ZoneAlarm Pro 4
Schützt deinen Rechner

je
49.-



StudioLine Photo 2
Die digitale Malerei



**Music
Studio 2004
Deluxe**
Produziere
Eigene Musik

69.-



Power Translator Home Edition 8.0
Der Volltextübersetzer



AntiVirenKit 2004

39.-



Fotos auf CD & DVD 3.0

29.-

Klick & Win **2x** **Railroad Tycoon 3**
PC-Spiele www.hotware.de

Fit for Gaming

Wenn Sie jetzt **PC Games** abonnieren, können Sie unter diesem heißen Gamer-Stuff Ihr **kostenloses Dankeschön** wählen.



T-Shirt „Counter“

Endlich können Gamer ihre Leidenschaft in sportlichem Style zeigen. Der Counter in Weiß ist auf einen rot-blauen Hintergrund gesetzt. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. 100 % Cotton.

T-Shirt „HiRes“

Das Motto „Maximum E-Sport Performance“ richtet sich nicht nur an alle PC-Tuner und Case-Modder, sondern an alle Spieler, die endlich ihre Leidenschaft für gnadenlose Grafik-Power zum Ausdruck bringen wollen.

T-Shirt „I'VE SEEN FRENCH SCHOOL GIRLS SHOOT BETTER“

Dieses Shirt ist für jeden LAN-Party-Enthusiasten und Default-Daddelgott, der sich durch diese dezente Annahme von seinen Mitstreitern abheben will.

MTW Mousepad

Über zwei Jahre Entwicklungszeit hat sich ausgezahlt: Dieses Pad entspricht mit seinem Superflat Body, Heavy Gnp, ProSize Shape und Controlled Glide exakt den hohen Anforderungen des Performance-orientierten Gamers von heute, der in Größe, Design und Beschaffenheit keine Kompromisse mehr eingehen möchte.

Entstanden ist dieses Mousepad in Zusammenarbeit mit dem deutschen Multigaming-Clan „MTW“, einem Pionier des E-Sports mit über 6 Jahren Hardcore-Gaming-Erfahrung auf höchstem Niveau.

GamersWear®

Weitere Infos unter: www.gamerswear.de

Coupons ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23662 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6240-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 58,40/12 Ausg., Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18** Abo mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Auswahlkopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 58,40/12 Ausg., Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs und DVD) plus Vollvers. Stört.
(€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.), Ausland € 117,60/12 Ausg., Österreich € 118,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten



Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr. Mack-Strasse 77 90762 Fürth; Versandzusendebesitz Christiane Gantenporf

Bequemer und schneller
online abonnieren...

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Management



C&C Generäle: Die Stunde Null

Die Command & Conquer-Reihe holt auf. Satz 92 Prozent der befragten PC-Games-Leser würden das Add-on Die Stunde Null weiterempfehlen – lediglich 6 Prozent weniger als bei Blizzards Frozen Throne. Vor allem der innovative „Generals Challenge Mode“

kam gut an, nicht zuletzt, weil die neun Spezialgeneräle auch den Mehrspielermodus erweitern. Die notwendige Zensur des Titels stößt dagegen auf wenig Gegenliebe: Für die meisten unserer Leser sind Cyborgs und rollende Dynamitfässer echte Atmosphärekiller.

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Eines der umfangreichsten Erweiterungspacks der C&C-Serie“

PC Games: Welches Feedback habt Ihr von den deutschen Fans zur neuen Fassung von Generäle bekommen?

Bonin: „Die Hardcore-Fans belächeln ohne Zweifel das entschärfte C&C Generäle etwas, sind aber froh, dass wir C&C weiterhin „am Leben“ halten, was für die Community sehr wichtig ist. C&C Generäle: Die Stunde Null kommt sehr gut an – eines der umfangreichsten Erweiterungspacks der C&C-Serie.“

PC Games: Die Online-Betreuung von Generäle hat unter Spielern nicht den besten Ruf. Online-News sind oftmals veraltet und Mitarbeiter des Community-Supports scheitert es auf den Servern nicht zu geben. Ist eine verstärkte Betreuung der Spieler in Sicht?

Bonin: „EA hat in Deutschland ein Community-Team (www.communityteam.de) aufgebaut, das von Mitgliedern der Community geleitet wird. Dieses Team steht in direktem Kontakt mit allen



HARVARD BONIN ist der Produzent von Command & Conquer Generäle.

serösen Ligen, Fan-Seiten und Foren. Die offiziellen Foren und die Lobby werden von deutschen Spielern im Auftrag von EA und EA Deutschland betreut und überwacht. Wir bekommen von unseren Community-Partnern unheimlich wertvolles Feedback zu Bugs, Balancing, technischen Problemen und Community-Aktivitäten. Die deutsche

Community ist sehr aktiv und kritisch, das Feedback von hier ist immer fundiert und sehr wertvoll. Es gibt also eine direkte Kommunikation zwischen Spielern und Entwicklern. Wir haben das Thema über die letzten zwei bis drei Jahre sehr intensiv vorangetrieben, sowohl von Marketing- als auch von Studio-Seite, sowohl in Europa als auch in den Staaten. Wir sind auf dem richtigen Weg, auch wenn es noch sehr viel zu tun gibt. Wir sehen den Support als erste Priorität für Online-Spiele.“

PC Games: Wie kontrolliert ihr Generäle auf Balancing-Probleme – speziell im Hinblick auf die neuen neun Spezialgeneräle? Reichen die Statistiken über gewonnene Spiele der einzelnen Parteien aus?

Bonin: „Die Statistiken sind sehr wichtig, erklären aber nicht alles. Deswegen schätzen wir das Feedback der Spieler, schauen uns die Foren an und fördern den direkten Kontakt so weit wie möglich.“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schindeln):

GRAFIK	
Soundeffekte	1-
Animationen	2
SOUND	
Soundeffekte	2+
Musik	2
Kommentare/Sprachausgabe	3+
INTELLIGENZ	
Steuerung	1-
Mehrspielermodus	1-
Langspielmodi	2
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einstellerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Die Stunde Null weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Geniale Grafik
2. Völlig unterschiedliche Fraktionen
3. Innovativer „Challenge Mode“
4. Große Einheitenvielfalt
5. Ausbalancierter Mehrspielermodus

1. Cyborg-Truppen
2. Keine Seestrafkräfte
3. Kurze Spieldauer der Kampagnen
4. Mangelhafter Multiplayer-Support
5. Schwache Story

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ROBERT BECKER, Schüler aus Rengsdorf: „Ein richtiges perfektes Add-on, das viele Verbesserungen, neue Einheiten und Langspielmodi dank verschiedener Generäle. Allerdings ist die Story erneut viel zu kurz gekommen, auch wenn dem Spiel durch Dialoge der Figuren ein wenig mehr Persönlichkeit verliehen. Ein großes Minus: gässhörsamer Konkrekt, wie Frozen Throne!“

THOMAS PIELOK, Azubi aus Dortmund: „Meiner Meinung nach hat dieses Add-on alles, was man braucht: ausgeglichenes Spielprinzip, guter Multiplayer-Modus, sonstige Kampagne und dazu auch noch gute Grafik und Soundeffekte. Die einzigen Minus sind die schwache Klänge und die zu kurze Kampagne. Ich kann nur sagen: Daumen hoch! Allen Entwicklern zu empfehlen.“

CHRISTIAN GEIGENBERGER aus Niederwiesbach: „Die Stunde Null kann ich jedem Strategie-Fan empfehlen! Es erfüllt meine hohen Erwartungen vollends. Man hat Erachtens ein würdevolles Nachfolger der C&C-Reihe. Das Einzige, was mich noch weh vorstößt, sind die hohen Systemanforderungen. Aber wie gesagt: Die 6.29.95 sind auf jeden Fall zum Fenster rausgeworfen.“

FRANK DÄHNKE, Programmierer aus Berlin: „Ein herausragendes Echtzeit-Strategiespiel mit einer wunderschönen Intelligenz, das man herausschleudert, aber dennoch fair ist. Dazu der innovative Herausforderungsmodus mit neuen Generälen sowie deren verschiedenen Armeen, ein guter Mehrspielermodus via Internet und Spitzengrafik – was will man mehr?“



Silent Storm





Sturm im Wasserglas? Von wegen! Was die Etherlord-Macher von Nival Interactive hier entfachen, ist ein veritabler Taktik-Orkan in der Tradition von Jagged Alliance 2.

Knapp daneben ist nicht immer vorbei. Vor allem nicht, wenn der Schütze eine Panzerfaust auf das Ziel richtet und sich dahinter zwei Benzin tanks erheben. Was in diesem Fall bei Silent Storm passiert, würde jedem Hollywood-Actionfilm zur Ehre gereichen und ist in der Spielwelt so realistisch wie bislang höchstens noch Max Payne 2 (Test ab Seite 78) in Szene setzt, ist nur eine der Zutaten, die Silent Storm für jeden Runden-Strategen zum Leckerbissen machen.

Hilfe, Sanit-Töter!

Wie das Vorbild Jagged Alliance 2 wützt auch Silent Storm die Taktik-Schamzügel mit einer Prise Rollenspiel. Vor der Schlacht schenken Sie Ihrem Alter Ego das Bildschirmleben.

Nachdem Sie sich entschieden haben, für welche Seite Sie in den Zweiten Weltkrieg ziehen wollen (Achsenmächte oder Alliierte), suchen Sie sich eine von sechs Klassen aus, vom Scharfschützen bis hin zum Pionier, Intelligenz, Stärke und Geschicklichkeit beeinflussen insgesamt 16 Charakterwerte, darunter Treffsicherheit ebenso wie Tarnung oder Medizinkenntnis, die mit zunehmendem Training immer besser werden. Darüber hinaus erwerben Veteranen je nach Klasse eine Reihe von Sonderfertigkeiten. So sieht ein erfahrener Späher bei Nacht fast so gut wie am Tage und sein Kollege, der Sanitäter, vermag mit einem Blick den Gesundheitszustand seiner Gegner einzuschätzen und selbst schwer verwundete Kameraden binnen Minuten wieder fit zu kriegen. Wie das komplexe Charaktersistem genau funktioniert, erfahren Sie im Extrakasten auf der nächsten Seite.

Indiana Jones zu Besuch auf Burg Wolfenstein

Außer den Deutschen beginnt Ihre Laufbahn als Mitglied der Spionage-Abwehr mit

einem Banküberfall: Nichts ahnend wandern Sie durch die nächtlichen Straßen, als plötzlich die Alarmsirenen schrillen. Klar, dass Sie die Gangsterbande nicht mit ihrer Beute entkommen lassen. Als britischer Kommandosoldat finden Sie sich umzingelt in einem Waldstück wieder und müssen sich den Weg freischießen. Später heuern Sie von 40 verfügbaren Kämpfern bis zu fünf Mitstreiter für Ihr Einsatzteam an und spüren beispielsweise deutsche Spitzel auf oder verhören britische Verräter. Je weiter Sie sich durch die jeweils 18 Einsätze arbeiten (die größtenteils für beide Fraktionen verschieden sind), desto mehr verdichten sich die Hinweise, dass im Konflikt zwischen Alliierten und Achsenmächten noch eine dritte Partei ihre Finger im Spiel hat. Mit einer eigenen Söldner-Armee und geheimnisvollen Superwaffen. Aus der vergleichsweise konventionellen Agenten-Story wird ein abstruses, aber nicht unspannendes Historien-Märchen, das Erinnerungen an Indiana Jones wachruft. Abstrus nicht nur, weil

So spielt sich Silent Storm

Ein kurzer Gefechtsbericht gibt Ihnen Einblicke in den Alltag der Kommandotruppe.



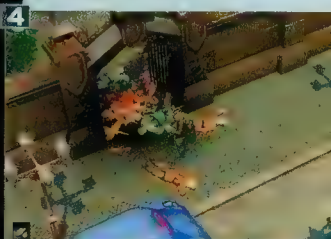
Als die Agenten bei einem deutschen Offizier Nachforschungen anstellen wollen, werden sie prompt umstellt und aus dem Hinterhalt von Scharfschützen beschossen.



Bei so viel Hemdtuche suchen selbst Supersoldaten ihr Heil in der Flucht. Die Mannschaft macht auf dem Fuße weht und hastet durch das Tor in Sicherheit.



Je drei Soldaten werden links und rechts vom Eingang in Stellung gebracht. Sobald ein Nasewiss seinen Kopf durch die Pforte steckt, wird abgedrückt.



Die Taktik war erfolglos. In den höheren Schwierigkeitsstufen lassen sich die Verteidiger allerdings nicht ganz so schnell auf Kreuz legen, da sie weniger aggressiv sind.

Scharfer Schütze

Für ein Taktikspiel ist das Charactersystem von *Silent Storm* äußerst komplex. Wir zeigen Ihnen einige der Spezialfähigkeiten eines gut ausgebildeten Scharfschützen (Level 12).



- 1 Pistolen-Spezialisierung**
Schütze trifft mit Pistolen eher ins Schwarze.
- 2 Gewehr-Spezialisierung**
Schütze trifft mit Gewehren eher ins Schwarze.
- 3 Vertrautheit**
Schütze trifft mit einer bekannten Waffe eher ins Schwarze.
- 4 Kritische Treffer**
Schütze landet mit höherer Wahrscheinlichkeit einen krüschonen Treffer.
- 5 Vorsichtig zielen**
Schütze trifft bei vorsichtigen Zielen besser.
- 6 Sofort schießen**
Der erste Schuss sitzt so genau wie der zweite.
- 7 Größere Vertrautheit**
Schütze trifft mit bekannten Waffen noch genauer.
- 8 Weiter schießen**
Schütze trifft mit seiner Waffe auf größere Distanz.
- 9 Mehr Schüssen**
Schütze verursacht bei Distansschüssen mehr Schaden.
- 10 Immer kritischer Treffer**
Schütze verursacht bei Distansschüssen kritische Treffer.
- 12 Verdeckte Ziele treffen**
Schütze trifft Gegner besser, die in Deckung liegen.



AUS DEN SCHATTEN getarnt: schleicht sich Sanitäter Gari (schwarze Färbung) an eine gegnerische Patrouille an.

Plasmagewehre und Battlemechs im Zweiten Weltkrieg nichts verloren haben, sondern auch, weil *Silent Storm* die Geschichte größtenteils in drögen Textbotschaften erzählt, die man regelmäßig wegwirft. Erst im späteren Kampagnenverlauf bringen Spielgrafik-Zwischensequenzen die Story richtig in Schwung. Wer möchte, darf neben den Hauptmissionen beliebig viele Zufallsgeschehnisse absolvieren und so etwa die Charakterwerte aufpolieren.

Jetzt wird's echt Zeit

Die Taktik-Scharmützel funktionieren nach dem altbewährten Runden-Prinzip. Das heißt, Sie bewegen Ihre Einheiten, feuern oder gehen in Deckung, danach

kommt die andere Seite an die Reihe. Ausnahme: Wenn Ihre Schützlinge Aktionspunkte aufsparen und ihnen ein Feind vor die Flinte läuft, gibt es eine Unterbrechung und Sie dürfen in der gegnerischen Runde ziehen. Perfekt, um beispielsweise Hinterhalte zu legen. Wenn keine Gefahr droht, wechselt das Programm in den Echtzeit-Modus. So dauert Kisten-Durchsuchen oder Wunden-Verarzten keine Ewigkeit. Gerade Letzteres ist bei *Silent Storm* wichtiger denn je. Treffer ziehen nämlich nicht nur Gesundheitspunkte aus, sondern führen oft zu schweren Verletzungen wie vorübergehender Taub- oder gar Blindheit. Falls kein Sanitäter mit der richtigen Ausrüstung in der

Nähe ist, fallen die Opfer für ein paar Runden aus oder verbluten unter Umständen sogar.

Physik, die Spaß macht

Nicht nur das Schadenssystem ist auf Realismus getrimmt, auch die Physik-Engine wirkt – wir erwähnten es bereits – extrem echt. Betroffene sacken anatomisch korrekt zusammen, werden manchmal gar über den halben Bildschirm geschleudert und bleiben mit verrenkten Gliedmaßen liegen. Granaten kullern Gefälle hinunter, Explosionen lösen Kettenreaktionen aus. Und das ist nicht nur schöner Schein, sondern hat echte Auswirkungen auf den Spielablauf. Wenn Ihre Agenten beispielsweise im Stockwerk über sich ein Geräusch vernehmen, kann eine kurze Salve durch den Fußboden lebensrettend sein. Keine Deckung ist sicher, mit der richtigen Kanone und ausreichend Munition lassen sich sogar Betonmauern zerbröckeln und ganze Häuser in Schutt und Asche legen. Entsprechend realistisch verhalten sich die Waffen. Ein Feuerstoß aus einer Maschinenpistole mag auf kurze Distanz verheerend sein, für weiter entfernte Gegner muss es schon ein Karabiner mit Zielfernrohr sein. Mehr als 75 Schießweisen, Granaten und Ausrüstungsgegen-

stände wie Dietriche und Verbandspäckchen finden sich im Arsenal, wobei die besten Modelle meist auf dem Schlachtfeld zu finden sind.

Detailreiche Dinshow

In einer 2D-Welt würde die Spielphysik nur halb so viel Sinn machen, in den 3D-Landschaften von *Silent Storm* kommt sie richtig zur Geltung. Verschnittene Dörfer in Sibirien, mehrstöckige Fabrikgebäude in der Schweiz, englische Landschaft – die Szenarien sind ebenso abwechslungsreich wie schick. Die Wettereffekte wie Schnee und Regen oder Tageszeitwechsel tun ein Übriges. Die Entwickler haben allen Kommandos individuelle Gesichtszüge und eigene Uniformen spendiert, an denen sichtbar Gewehre und Granaten baumeln. Allerdings hat die Schönheit ihren Preis: Selbst auf absoluten High-End-Maschinen wird ein Kameraraschwenk mit vollen Details mit sekundenlangem Ruckeln bestraft, egal in welcher Auflösung. Das macht *Silent Storm* zwar nicht unspielbar – schließlich kommt es in einem Runden-Taktikspiel nicht auf Geschwindigkeit an –, aber doch ausgesprochen unkomfortabel. Die gute Nachricht: Auch mit der geringsten



Spiel Dir Einen!



...aber richtig!



Highlights des Monats



Anno 1602
Königsedition

10,- €



Deus Ex

10,- €

Über 250 Titel erhältlich!

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kauthof, Karstadt, Media Markt,
Alpha-Tecc, ProMarkt (Wegert), SchauLandt,
Vobis, Atelco, Toys R Us, Marktkauf, real,
sowie im gut sortierten Fachhandel!

www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

TESTCENTER

Inhalt & Features

- 36 Missionen in zwei Kampagnen plus Tutorial
- Zufallseinsätze und Editor
- 40 Kämpfer wählbar
- Über 75 Ausrüstungsgegenstände und Waffen
- Charactersystem mit 16 Grundwerten und über 50 Spezialfähigkeiten

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Commandos 3	WFF - Marathon	Silent Storm
Detailliertheit Spielwelt	83	65	65
Detailliertheit Objekte	72	54	66
Vielfalt der Spielwelt	78	64	76
Animation der Objekte	85	76	84
Effekte	84	68	85

SOUND

	Commandos 3	WFF - Marathon	Silent Storm
Musik	79	59	79
Soundeffekte	80	60	80
Sprecher/Kommentar	75	53	70
	73	75	83

STEUERUNG

	Commandos 3	WFF - Marathon	Silent Storm
Boden-/Luftanflug / Navigation	80	68	72
Präzision der Steuerung	90	86	93
Übersichtlichkeit / Perspektive	85	78	73

ATMOSPHÄRE

	Commandos 3	WFF - Marathon	Silent Storm
Spannung/Überraschung	80	75	69
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	78	60
Story/Dialoge/Kommentare	83	47	50
Inszenierung	75	49	49

SPIELDESIGN

	Commandos 3	WFF - Marathon	Silent Storm
Komplexität Spielteile	81	71	80
Einsteigerfreundlichkeit	83	82	70
Ausgeglichenheit des Schwierigkeitsgrads	81	77	68
Verhalten der Computerfiguren	73	76	62
Innovation	75	60	65
	80	59	79

MEHRSPIELERMODUS

	Commandos 3	WFF - Marathon	Silent Storm
Abwechslung der Spielmodi	69	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	45	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	45	-	-
	60	-	-

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

	PGS 11/03	PGS 12/03	PGS 12/03
	82	74	83

Pro & Contra

- Hochauflösende Texturen
- Waffeneffekte
- Detaillierte Objekte
- Ressourcenmanagement

- Angenehmer, passender Soundtrack
- Gute Sprecher
- Zu wenig Einheitenkommentare

- Kamera frei drehbar
- Ohne Tastaturkürzel zu langsam
- Stellenweise fehlende Übersicht

- Unverdauliche Story
- Zu wenig Zwischensequenzen
- Etwas ungläubig

- Abwechslungsreiche Missionen
- Sinnvolle Physik-Engine
- Unausgeglichene Schwierigkeitsgrade
- Doppelt Gegenüber

WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele



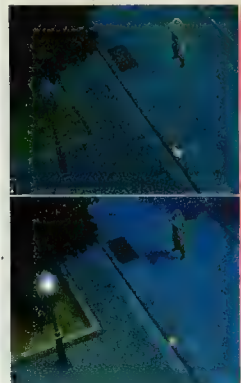
Zahlen & Fakten

Genre: Runden-Taktik
Vergleichbare Spiele: Jagged Alliance 2, Commandos 3
Entwickler: Nival Interactive
Vom gleichen Entwickler: Etherlords, Blitzkrieg
Publisher: Jowood Productions
Adresse des Publishers: Martin-Beckum-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers: 06102-81680
Offizielle Website: <http://www.silentstorm-online.de>
Website des Publishers: <http://www.jowood.com>
Website des Entwicklers: <http://www.nival.com>
Beste Fansite: <http://www.s2hp.com>
Telefon-Hotline (Kosten): 06102-8168-068 (Standardtarif)
Altersempfehlung lt. USK: Ab 16 Jahren
Termin: Erhältlich
Preis lt. Hersteller: Ca. € 50,-
Inhalt der Packung: 2 CDs, Handbuch mit 88 Seiten
Sprache Spiel: Deutsch
Sprache Handbuch: Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer: 45 Stunden

Motivationskurve



Leistungs-Check



MINIMALE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



PROZESSOR

Silent Storm verlangt nach einer schnellen CPU. Besonders die aufwendige Physik-Engine benötigt viel Rechenleistung. Da es sich bei Silent Storm um ein rundenbasiertes Strategiespiel handelt, brauchen Sie generell keine schnellen Reflexe und dennoch auch keine hohe Bildwiederholrate. Damit diese allerdings nicht unter die 20-Fps-Schmerzgrenze fällt, soll es für alle Details schon 2.500 MHz sein. Bei 2.000 MHz wählen Sie im Optionsmenü bei „Quality“ „Medium“ aus, mit einer schwächeren CPU setzen Sie diese Einstellung auf „Low“.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2
	Geforce 2, GeForce 3, GeForce 400 Serie, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000, GeForce 1100/1200/1300
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2
	Radeon 7500/7600, GeForce 1100/1200/1300	Radeon 8500/9000, GeForce 1100/1200/1300
1.280 x 960, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2
	Radeon 7500/7600, GeForce 1100/1200/1300	Radeon 8500/9000, GeForce 1100/1200/1300

RAM

128 MB
256 MB
512 MB
1.024 MB

512 MByte Speicher sollten es für Silent Storm schon sein. Mit 256 MByte dauern die Ladezeiten wesentlich länger. Mit 128 MByte ist vor allem Windows XP überfordert.

Detailstufe und abgeschalteten Filtern sieht die Grafik noch hübsch aus.

Die Meldungen von der Sound-Front klingen nicht ganz so rosig. Zwar sorgt die der Situation angepasste Musik für Stimmung, die Waffeneffekte sind glaubwürdig und die Sprecher erledigen ihren Job tadellos. Jedoch haben sie nur eine Hand voll Sprüche drauf. Nie wachsen einem die Schützlinge so sehr ans Herz wie etwa Fidel, Scope und Gus im Konkurrenten **Jagged Alliance 2** mit ihren Streitereien, Komplimenten und ihrem Liebesgeflüster. Keiner entwickelt so viel Persönlichkeit wie Minsc oder Yoshimo aus **Baldur's Gate 2** mit ihren bissigen Kommentaren. Hier haben die Entwickler leider viel Potenzial verschenkt.

Schwer bis unmöglich

Ebenfalls eher negativ fällt das Balancing auf. Von den Schwierigkeitsgraden „Normal“, „Schwer“ und „Unmöglich“ tragen nur die letzten ihren Namen zu Recht. Der erste ist für erfahrene Taktiker viel zu einfach, was vor allem daran liegt, dass der IQ der computer-

gesteuerten Opponenten irgendwo zwischen Knäckebröt und Filzlaus anzusiedeln ist. Sobald sie ein Geräusch hören, rennen sie schnurstracks auf die vermutete Quelle zu – und lassen sich so kinderleicht ins Kreuzfeuer nehmen. Dass sich auf ein und denselben Fleck zwei Dutzend Bildschirmleichen türmen, ist keine Seltenheit. In den beiden anderen Spielmodi fällt das Problem nicht mehr so sehr auf, da die meisten Wachen sich an ihrem vorgesehenen Platz verschansen und einfach darauf warten, dass ahnungslose Spieler in die Falle tappen. Allerdings sind die Aufgaben nicht nur deshalb schwerer zu knacken, sondern vor allem auch, weil die Speicherfunktion eingeschränkt wird. Unter „Schwer“ darf der Spielstand nur gesichert werden, wenn gerade keine Gefahr droht, unter „Unmöglich“ nur noch, wenn zwischen den Einsätzen ein Besuch im Hauptquartier ansteht. Zu allem Überfluss gibt das Programm dann auch keine Hinweise mehr auf die Missionsziele – was einen erfolgreichen Abschluss der Kampagne wirklich so gut wie unmöglich macht. RÜDIGER STEDELE



MEINUNG

PETRA MAUERÖDER



Heimlich, still und leise: Dieser Geheimtipp erobert Taktiker-Heizen im Sturm.

Es mag an meiner Ungeduld liegen: Im Gegensatz zu Rüdiger ist für mich der (niedrigste) Schwierigkeitsgrad „Normal“ schon eine ganz harte Nummer. Die Talente, die Erfahrung und nicht zuletzt das mitgebrachte Waffenarsenal des Teams im Hinterkopf, bin ich oft etwas zu „mutig“ – und schon pfeifen meinen Leuten die Kugeln um die Ohren und ich aus dem letzten Lock. Aber: Dank gemütlichem Zug-um-Zug-System kommt **Silent Storm** ohne die Hektik eines **Commandos 3** aus und bietet trotzdem Herzschlag-Momente am Stück – etwa, wenn der Sanitäter durchs Unterholz schleicht und plötzlich über einen bis an die Zähne bewaffneten Sniper stolpert. Ein grafisch wie spielerisch spürbarer Fortschritt ist die glaubwürdige simulierte Physik: Da krachen ganze Stockwerke unter der Granaten-Druckwelle zusammen, Holzlatten und Türen splittern im Kugelhagel, Fenster bersten – und schon steht man vor völlig neuen Herausforderungen. Taktisch, praktisch, gut!

MEINUNG

RÜDIGER STEDELE



Silent Storm hat sich schon jetzt einen Ehrenplatz in meiner Klassiker-Liste verdient.

Ganz persönlich würde ich **Silent Storm** am liebsten einen Award und eine Wertung von 90 Prozent verleihen, schon allein, weil nach einer langen Dürreperiode endlich mal wieder ein rundenbasiertes Taktik-Spiel seinen Weg auf meine Festplatte gefunden hat. Objektiv betrachtet hat Nivalis Hommage an **Jagged Alliance 2** allerdings ärgerliche Schwächen, die einige Spielspaßpunkte kosten. Da wären zum einen die unausgegorenen Schwierigkeitsgrade. Warum bitteschön bekomme ich nur dann fordernde Gegner, wenn ich nicht mehr speichern darf? Zum anderen gibt es da auch noch die Hintergrundgeschichte, die wegen mangelnder Zwischensequenzen und zweidimensionaler Charaktere nie so richtig in Fahrt kommt. Allerdings sind die Gefechte für sich genommen schon so spannend, dass ich auf eine feinsinnige Story gerne pfeile. Wahrscheinlich viel Spielspaß alleine in der Physik-Engine steckt. Da ist nichts vorberechnet, nichts vorhersehbar. Manchmal habe ich einfach irgendwas in die Luft geagert, nur um zu sehen, was passiert... Wer das Genre genauso reizt wie ich, kommt um **Silent Storm** nicht herum.

TESTURTEIL

Silent Storm

ENTWICKLER Nivalis

PREIS € 50,-

USK Ab 16 Jahren

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstufig, Drei-Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: -

Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz

Arbeitsspeicher

Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA

Realistische Physik-Engine

Spannende Feuergefechte

Summiert- und Rollenspiel-Elemente

Unzureichende Gegner-IQ

Story kommt nur langsam in Fahrt

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHÄRE

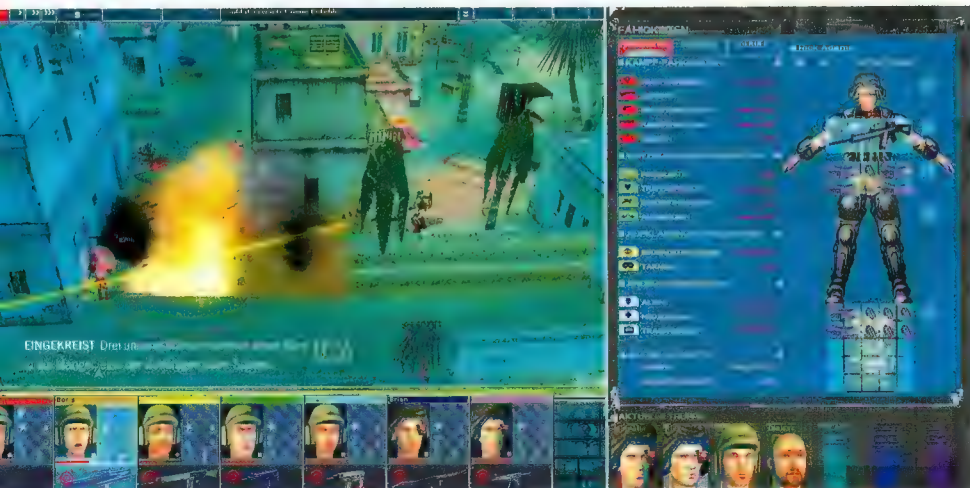
SPIELDESIGN

MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JAGGED ALLIANCE 2** oder **COMMANDOS 3** mochten.



UFO: Aftermath



Schleimige Aliens bedrohen die Welt und Sigourney Weaver hat grad Urlaub - **jetzt spielen Sie den Kammerjäger.**

GUT GERÜSTET Vor jeder Mission stellen Sie Ihr Team mit Waffen und weiterer Ausrüstung aus.

Als Microprose 1994 den Genre-Mix **UFO: Enemy Unknown** veröffentlichte, fanden sich aufgrund der Verquickung von Runden- und abgespeckter Aufbaustrategie schnell zahlreiche Anhänger. Grund genug für den tschechischen Entwickler Altar Interactive, die taktische Alienjagd neu aufzulegen. **UFO: Aftermath** lädt Sie in einer düsteren Endzeit ab - fiese Außerirdische haben den Großteil der Menschheit vernichtet und beginnen mit der

Invasion. Wie bereits 1994 starten Sie mit einer kleinen Spezialeinheit und nehmen erste Aufträge auf einer Weltkarte an. Im Einsatzgebiet gelandet, kommandieren Sie Ihre Truppen nicht mehr rundenweise, sondern spielen in Echtzeit mit der Möglichkeit, jederzeit zu pausieren und in Ruhe neue Befehle auszugeben. Mit den maximal siebenköpfigen Kommandotrups absolvieren Sie festgelegte Missionstypen und schalten etwa eine bestimmte Anzahl der Invasoren aus oder

bringen verlorene Basen in Ihren Besitz zurück und rüsten diese im Folgenden zu Militär-, Forschungs- oder Entwicklungstützpunkten auf. In Letzteren sezieren Sie extraterrestrische Überbleibsel und entwickeln neue Waffensysteme. Darüber hinaus orten Sie im weiteren Spielverlauf fliegende Untertassen und setzen zum Abfangmanöver an. Gelingt Ihnen dann die Bergung der fremden Technologien, so treibt das die Forschung voran. Autor

MEINUNG



UFO: Aftermath erreicht nicht die Qualität seines großen Vorbildes.

Da ist sie wieder, die packende X-COM Atmosphäre. Wenn es mir gelingt, Alienkreuzer vom Himmel zu holen, lasse ich alles stehen und liegen und versuche Trümmerteile zu bergen, um meine Technologien auf Vordermann zu bringen. An einigen Stellen scheitert **UFO: Aftermath** jedoch am großen Vorbild: So verbringen Sie die ersten Spielstunden mit den immer gleichen Aufgaben in immer gleich aussiehenden Städten. Erst mit dem Abschluss der ersten UFOs kommt Atmosphäre auf und der Mix aus fordernden Taktik-Einlagen und zugänglichem Managerpart in Fahrt. Einsteiger-Schreck: Das Echtzeit-Kampfsystem schraubt den ohnehin schon gesalzenen Schwierigkeitsgrad noch einmal in die Höhe, da die meist stärkeren Gegner blitzschnell reagieren können. Fans des Originals oder des Szenarios sollten einen Blick riskieren, anspruchsvollere Hobby-Taktiker greifen besser zu **Silent Storm**.

KURZFAKTEN

UFO: Aftermath

ENTWICKLER Altar	ANBIETER Vidia
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erschienen
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstufung: Drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung	
TESTZENTRUM Prozessor in Megahertz	
500	1.200 1.800
Arbeitsspeicher:	
16 MB	32 MB 64 MB 128 MB
Grafik-Chip-Klassen:	
Modell 1	Modell 2 Modell 3 Modell 4

PRO & CONTRA

- ☒ Dynamischer Spielverlauf
- ☒ Taktik-Management-Mix
- ☒ Charakterentwicklung
- ☒ Taktik Grafik
- ☒ Monotone Missionsserie

DRINK	100%
ROUND	68%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDYNAMIK	71%
MEHRSPIELER	0%

Dieses Spiel konnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UFO: ENEMY UNKNOWN** oder **JAGGED ALLIANCE 2** mochten.

KONAMI

WENN DU IN
DEN HIMMEL
WILLST,
KOMMST DU AN DER
HÖLLE
NICHT VORBEI!

APOCALYPTICA

Wenn die Hölle auf Erden ausbricht, ist der Himmel nicht weit.
In diesem Einzel- wie Mehrspielergame treten bis zu 16 Spieler gegeneinander an: Wahlweise auf der Seite Gottes oder Satans.
In solchen Extremsituationen sind herkömmliche Waffen natürlich kein Platz. Deshalb gibt es ein verheerendes Spektrum
an Feuer- und Nahkampfwaffen und natürlich an Magie. Genau richtig, um der völlig verwüsteten Erde den letzten Schilling
zu geben. In der Third-Person-Perspektive durchstreifst du bizarre Landschaften und verlassene Orte.
Zum Beispiel mit der Kettenzange. Das Inferno wird unterteilt von einem Soundtrack.
Für jede Death Metal Kombo als Kirchenchor dastehen lässt. Mach dich auf den Weg und genieße die Apokalypse.

Release:
Oktober 03



www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com | www.apocalypica.net



POWERED BY **GAME SPY** PC CD-ROM



Worms 3D



Nach vier regulären Teilen und einigen Ablegern schafft die Worms-Reihe endlich **den Sprung in die dritte Dimension.**

FADENKREUZ Zum genauen Zielen wechseln Sie am besten in die Ego-Perspektive.

Grafisch waren die Vorgänger im wahrsten Sinne des Wortes eher flach, die Spieliefe, vor allem im Multiplayer-Modus, war jedoch enorm. Die gute Nachricht vorweg: Die simplen Ballistik-Schlachten haben auch in 3D nichts von ihrer Faszination verloren. Dabei haben die Erfinder von Team 17 nicht nur äußerlich neue Wege beschritten. **Worms 3D** spielt sich auch anders als seine Ahnen. Das liegt zunächst

nicht am Waffenarsenal. Das hat sich seit dem zweiten Teil kaum verändert. Nach wie vor bekriegen sich die zwei bis vier Würmer-Teams mit Granaten, Bazookas und Schrotgewehren, aber auch mit Superwaffen wie dem berühmten Super-Schaf oder der Zielsuchenden Taube. Was sich verändert hat, ist zum einen die Waffennwirkung. Die ehemals gefürchteten Splitterbomben beispielsweise lösen kaum noch Panik aus – ganz einfach, weil sich

die Sprengkörper jetzt in drei statt nur in zwei Dimensionen verteilen. Zum anderen ist es vor allem bei den ballistischen Waffen wesentlich schwieriger geworden, den richtigen Winkel und die Kraft für einen Treffer abzuschätzen. Zudem absorbiert die Landschaft einen Großteil des Schadens. Es ist wesentlich effektiver, Gegner von der Klippe ins Wasser zu schieben, als sie mit Dynamit zu bekahren – was eigentlich schade ist.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Im Multiplayer-Modus nach wie vor ungeschlagen!

Counter-Strike, Battlefield 1942, UT 2004 und die ganzen anderen Multiplayer-Hits haben Pause, wenn ich die Kollegen zum Worms-Duell an meinen Rechner bitte. Auch acht Jahre nach dem Erstling geht doch nichts über eine Runde mit Freunden nach Feierabend. Zwar ist die Konkurrenz mittlerweile stärker geworden. Den 2D-Mitbewerber Gunbound gibt es sogar kostenlos unter www.gunbound.web.id. Für mich ist das „Original“ von Team 17 aber immer noch ungeschlagen. Sogar der Solo-Modus macht diesmal länger als ein Wochenende Spaß, was vor allem an den vielen unterschiedlichen Missionen liegt. Ich würde mir nur noch wünschen, dass die Entwickler die Waffennwirkungen noch einmal überarbeiten – manche ehemalige Superwaffe ist in 3D kaum noch zu gebrauchen – und dem Level-Generator die Option „Festland“ spendieren. Bislang sind nur Inseln möglich.

TESTURTEIL Worms 3D

ENTWICKLER Team 17

ANBIETER Atari

PREIS Ca. € 30,-

TERMIN 30.10.2003

USK Unbeschränkt

SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einsteil bar Mittel

MINI-SPIELER Einzel-PC: 4

Netzwerk: 4

TESTZENTEN Prozessor in Megahertz:

700 1000 1200

Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB

Grafik-Chip-Klassen Modell 5 Modell 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

Level-Generator

Spielemodi lassen sich anpassen

Online-Modus mit Liga (geplant)

Keinere Bugs und Kollisionsfehler

Waffen-Balancing nicht perfekt

GRAFIK 74%

SOUND 79%

STEUERUNG 69%

ATMOSPHÄRE 45%

SPIELDESIGN 70%

INZEL-SPIELER 70%

Dieser Spiel-Kritik-Test gefällt, wenn Sie WORMS WORLD PARTY oder GUNBOUND möhchten.

81

Ich bin gelangweilt.
**Gib mir den ultimativen
 Adrenalinkick.**

AMD
me.



A new generation is born – der AMD Athlon™ 64 FX. Entdecke die aufregendste Spielerfahrung, die es je gab. Siehst du das Weiße im Auge deines Feindes? Erlebe so viele quietschende Reifen und fliegende Funken wie du nur kannst. Beschleunige von 32- auf 64-Bit und mache das Unmögliche möglich. Hole dir den AMD Athlon 64 FX Kick unter www.amd.com/athlon64fx

1943: WÄHREND DIE WELT GREIFT EIN SCHATTE

DIE PRESSE IST FEUER UND FLAMME...

• Endlich ein rundenbasiertes Strategiespiel, dessen Grafik voll überzeugt! •

Alexander Geltenpoth, *PC Action* 10/2003, S. 70

• Seit ich die Betaversion von Silent Storm gespielt habe, ist Half-Life 2 auf meiner persönlichen Wunschliste auf den zweiten Platz gefallen. •

Rüdiger Steidle, *PC Games* 11/2003, S. 58

• Wer Jagged Alliance mochte, sich für Taktik und teambased Action interessiert, wird Silent Storm lieben! •

Kai Dahm, *Gamigo*, 05.10.2003



IM CHAOS VERSINKT NACH DER MACHT.



S² Silent Storm

DIE NEUE
REFERENZ FÜR
BUNDENBASIERTE
TAKTIK-SPIELE?

Wir schreiben das Jahr 1943:

Eine internationale Eingreiftruppe begibt sich zwischen die brennenden Fronten des zweiten Weltkriegs.

Ihr Auftrag: streng geheimes Material tief hinter den feindlichen Linien aufzuspüren und sicherzustellen.

Koste es, was es wolle...

- Vollständig in 3D
- Spielbar auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte
- Komplett zerstörbare Spielumgebungen
- Tag- und Nachtzyklus sowie realistische Wettereffekte
- Über 75 authentische Waffen

WWW.SILENTSTORM-ONLINE.DE

NIVAL
INTERACTIVE



JoWood
Productions



Empires: Die Neuzeit

Mit weniger Epochen, dafür **unterschiedlicheren Völkern** und einem **innovativen Upgrade-System** will der inoffizielle Nachfolger zu Empire Earth die alten Fans erneut begeistern.

Statt einer halben Million Jahre Menschheitsgeschichte in 14 Epochen bringt Empires „nur“ fünf Zeitalter auf den Schirm, vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg. Ansonsten prözt das Echtzeit-Strategiespiel nicht weniger mit nackten

Zahlen als der umfangreiche Vorgänger: Beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerke und fast ebenso viele Upgrades stehen den neun Völkern zur Verfügung. Und es gibt reichlich Gelegenheit, alle einzusetzen. Neben drei Kampagnen mit insgesamt 18 Missionen laden

Skirmish-Matches mit Karten-Generator und ein umfangreicher Multiplayer-Modus zum fröhlichen Schlachten-schlagen ein.

Von Nahwest nach Fernost

Der Aufstieg von Richard Löwenherz ist Thema des ers-

ten Solo-Feldzuges. Der junge Prinz liefert sich auf französischem Boden einen erbitterten Machtkampf mit seinem abtrünnigen Bruder Henry. Während Richard anfangs nur auf sich selbst und eine Hand voll Getreue zählen kann, werden später aus den Scharmützeln ausgewachsene Feldschlachten mit Dutzenden von Rittern, Langbogenschützen und schwerem Belagerungsgerät. Die zweite Kampagne schickt die Spieler ins ferne Korea, wo der hierzulande wenig bekannt-



te Admiral Yi die japanischen Invasoren aus dem Heimatland vertreiben will. Anders als der englische Bruderkrieg wird dieser Kampf vor allem auf See ausgetragen. Heereszug Nummer 3 kürt den amerikanischen Panzergeneral Patton zum Helden. Der schlägt sich zunächst mit den Streitkräften von Vichy-Frankreich in Nordafrika herum, bevor er dem Wehrmachts-Feldherren Rommel auf den Pelz rückt und schließlich nicht nur die deutschen Besatzer aus Frankreich vertreibt, sondern auch deren Pläne zum Bau einer Atombombe vereitelt.

Mehr Adventure als Strategie

Alle drei Kampagnen setzen mehr auf Abenteuer-Missionen im Stil von Warcraft 3 denn auf klassische Echtzeit-Kost mit Basenbau und Massenschlachten. Oft müssen Sie ganz auf die Möglichkeit verzichten, Ressourcen abzubauen und Nachschub zu rekrutieren, und arbeiten sich stattdessen mit einer kleinen Kerntrope von Einsatzziel zu Einsatzziel vor. Da gilt es, gegnerische Feldlager einzunehmen, strategisch wichtige Gebäude in die Luft zu jagen oder VIPs sicher durchs Feindesland zu geleiten. Neben den Primäraufgaben wartet oft eine Reihe von optionalen Aufträgen, bei deren Erfüllung etwa Verstärkungen winken. Wenn Sie beispielsweise in Pattons zweiter Mission zu nächst alliierte Gefangene aus den deutschen Lagern in Nordafrika befreien, haben Sie es später etwas leichter, den gegnerischen Panzervorstoß am Kasserinenpass aufzuhalten. Wohlgeachtet leichter, nicht etwa leicht. Der Schwierigkeitsgrad von **Empires: Die Neuzeit** bringt schon auf der mittleren Stufe selbst Genre-Profis gelegentlich ins Schwitzen. So schön die Entwickler die Adventure-Missionen auch in Szene gesetzt haben – mit Sekundärzielen, Zwischensequenzen und abwechslungsreichen Aufgaben –, ein Problem plagt alle: Sie müssen ständig Zwangspausen einlegen und Ihre Erfolgsmänner verzar-

Vom Mittelalter in den Zweiten Weltkrieg

Das Beispiel England zeigt, über wie viele Sonderfähigkeiten, Upgrades und Einheiten die Zivilisationen im Lauf der Zeit verfügen. Vor dem Ersten Weltkrieg können Sie sich als Engländer entscheiden, ob Sie künftig für Deutschland, die USA oder Großbritannien in die Schlacht ziehen wollen. Wir haben uns für Letzteres entschieden und beschreiben die Erweiterungen und Truppen.

England

Wirtschaft

- ☐ **Stärke:** gesunde Bürger, die mehr Ressourcen tragen können
- ☐ Mehr Nahrung und Holz beim Start
- ☐ Ressourcen in der Umgebung werden aufgedeckt
- ☐ Kornkammern produzieren automatisch Nahrung
- ☐ Bergwerke produzieren automatisch Gold und Eisenerz
- ☐ Begonnene Gebäude werden automatisch vollendet








Militär

- ☐ **Ballistik:** Fernkampfeinheiten treffen bewegliche Ziele
- ☐ **Bombardierung:** Kanonen schießen auch über Mauern hinweg
- ☐ **Ausrüstungsbeute:** Verlassene Artillerie wird beschlagnahmt
- ☐ **Flaggschiff:** Ein beliebiges Schiff wird zum Flaggschiff, das Brandgeschosse abfeuert
- ☐ **Gehemdienst:** Hebt vorübergehend den Nebel des Krieges auf
- ☐ **Speergruben:** Fallen, die gegnerische Einheiten töten

Gehheimprojekte

- ☐ **Kanalsturm:** Gewitter beschädigt Schiffe
- ☐ **Tot oder entehrt:** Vorübergehender Angriffsbonus, aber langsamere Einheiten
- ☐ **Feudale Bande:** Alle Einheiten in der Produktionsschleife werden sofort fertig gestellt
- ☐ **Söldner:** Eine zufällig zusammengewürfelte kleine Armee erscheint
- ☐ **Schürfstelle:** Legt eine neue Goldader frei
- ☐ **Proklamation:** Heilt sofort alle Einheiten

Spezialeinheiten

-  **Langschwertkämpfer:** Kann mit seinem Schild Pfeile abwehren
-  **Highlander:** Durchschlagender Nahkampfangriff
-  **Armbrustschütze:** Verlangsamte getroffene Einheiten und fügt ihnen dauerhaft Schaden zu
-  **Vikar:** Bekehrt feindliche Einheiten und heilt eigene
-  **Trommler:** Benachbarte Einheiten nehmen weniger Schaden
-  **Stabsarzt:** Erweckt Tote (Feinde laufen über) und heilt Verwundete
-  **Tribol:** Schleudert Pest-Leichen und vergiftet Feinde
-  **Pechkocher:** Erzeugt eine Flammenwand
-  **Barkasse:** Repariert beschädigte Schiffe
-  **Flaggschiff:** Feuert Brandgeschosse ab

Großbritannien

Wirtschaft

- ☐ **Trafalgar Square:** Weltwunder, das die gesamte Karte aufdeckt und die Ausbildungszeit neuer Einheiten verkürzt







Militär

- ☐ **Landminen:** Ersetzen die veralteten Speergruben

Gehheimprojekte

- ☐ **Antibiotika:** Erhöht die Gesundheit aller Bürger und Soldaten
- ☐ **Leihpacht:** Ersetzt das Projekt Söldner
- ☐ **Motorisierter Transport:** Beschleunigt alle Landeinheiten
- ☐ **New Forest:** Forstet ein ödes Stück Land wieder auf
- ☐ **RAF:** Erhöht die Leistung aller Flugzeuge
- ☐ **Mine sabotieren:** Zerstört eine gegnerische Mine

Einheiten

-  **Sanitäterin:** Ersetzt den Stabsarzt
-  **Kommandosoldat:** Gelamter, schneller Altherren-Nahkämpfer
-  **SAS-Agent:** Kann schwimmen und Sprengsätze legen
-  **Schützenpanzer:** Schneller Infanterietransporter
-  **Amphibienpanzer:** Führt an Land wie auf dem Wasser; verursacht Brände
-  **C-47 Dakota:** Wirft Fallschirmjäger ab





KLAR ZUM ENTERN An der Seite von Admiral Yi tragen Sie im koreanischen Befreiungskrieg Seeschlachten aus. Das Wasser ist eines der grafischen Highlights.

ten, bevor es zum nächsten Schauplatz weitergeht. Das stört auf Dauer den Spielfluss. **Warcraft 3** hat das mit Heiltränken deutlich eleganter gelöst.

Reise durch die Jahrhunderte

Zwar decken die drei Kampagnen fast alle Zeitalter ab, so richtig zur Geltung kommt der umfangreiche Technikbaum aber erst in Mehrspieler-Partien oder Skirmish-Matches gegen Computergegner. Jede Epoche bringt frische Streitkräfte, Upgrades und Gebäude mit sich, wobei vorhandene meistens automatisch auf den neuesten Stand gebracht werden. Sehr schön: Statt wie in **Warcraft 3** für jede Einheit drei Dutzend verschiedene Aufrüststufen einzeln zu erforschen, konzentrieren sich in **Empires** sämtliche Upgrades auf Universalität und Hauptgebäude und werden nach Belieben auf die Truppentypen verteilt. Verbesserte Panzerung beispielsweise lässt sich Langbogenschützen ebenso anpassen wie Langstreckenbomben. Schaden: Pro Einheitenklasse ist nur jeweils ein Rüstsatz zulässig. Hochgeschwindigkeits-Jeeps mit doppelter Durchschlagskraft und Extra-Schutz sind nicht möglich.

Historische Zaubersprüche

Nicht nur das Militär macht ständig Fortschritte, auch auf der zivilen Seite gibt's einiges zu entdecken. Jedes Volk baut auf

eine Reihe einzigartiger Spezialfähigkeiten – manche davon dauerhaft, manche nur zweimal zu gebrauchen. Einige stehen von Beginn an zur Verfügung, andere entwickeln sich erst im Lauf der Jahrhunderte. Die Engländer zum Beispiel decken beim Spielstart sämtliche Rohstoffvorkommen in der Umgebung auf und sparen sich so das lästige Erkunden der Karte. Außerdem

errichten sie Neubauten im Handumdrehen und benötigen keine Arbeiter, um Eisenerz und Gold abzubauen. Die Koreaner starten dafür mit zusätzlichen Handlangern und machen jeden getöteten gegnerischen Bürger zum Leibeigenen. In späteren Zeitperioden entfesseln die Asiaten einen Taifun, der Land- und Lufteinheiten schweren Schaden zufügt, oder lichten in einem bestimmten Abschnitt

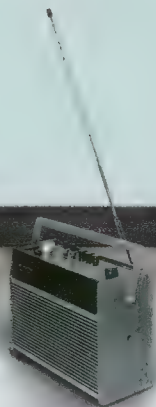


Logitech® Dual Action™ Pad

- >> Zwei analoge Joysticks mit digitalen Tasten und 360°-Action
- >> 4 Auslöser und 6 Aktionstasten
- >> 8-Wege Richtungssteuerung
- >> Angenehmer Griff für stundenlanges Spielen
- >> 2 Jahre Garantie € 24,99*

www.logitech.com

GEZOCKT WIRD,
FALLEN SPIESSER



Logitech Gameware. Es liegt in Deinen Händen.



Logitech® MOMO® Racing Force Feedback Wheel

- >> Exklusives Vollgummi-Design von MOMO
- >> Force Feedback-Technologie für extrem realistisches Fahrerlebnis
- >> Rutschfeste Gas- und Bremspedale
- >> 6 programmierbare Tasten und 2 Schalthebel
- >> Lenkradeinschlag
- >> USB-Anschluss, 2 Jahre Garantie € 149,99*



Logitech® Extreme™ 3D Pro

- >> 12 leicht erreichbare und programmierbare Tasten
- >> Auto Fire Button
- >> Drehgriff zur exakten Steuerung von Ruder, Richtung oder Ansicht
- >> Gummiüberzogener 8-Wege-Coolie Hat
- >> Drehbarer präziser Schubregler
- >> USB-Anschluss, 2 Jahre Garantie

€ 34,99*



Logitech® Z-5300

- >> 5.1-Multimedia-Sound-System mit THX-Zertifikat und echten 305 Watt (RMS)
- >> Aluminium-Phase-Plugs für verzerrungsfreien Sound
- >> Stereo-, 4-Kanal- und 5.1-Sound kann in 5.1-Surround-Sound verwandelt werden
- >> Preisgekrönter, patentierter Subwoofer für doppelte Basspower
- >> 2 Jahre Garantie € 279,99*



Logitech® MX™ 500

- >> Optische MX-Technologie mit 800-dpi-Sensor, erfasst und verarbeitet 4,7 Megapixel pro Sekunde
- >> 8 voll programmierbare Sonderfunktionen
- >> Geringes Gewicht für extrem schnelle Reaktionen
- >> USB-Anschluss, 5 Jahre Garantie

€ 49,99*



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 3 Kampagnen mit 18 Missionen
- Skirmish-Modus mit Kartengenerator
- 200 Einheiten, 70 Upgrades und Einheiten
- 5 Epochen
- 9 einzigartige Völker

Im Wettbewerb

	Empire Earth	Rise of Nations	Empires: Die Mensch
GRAFIK	71	85	79
Detailreichtum Spielwelt	71	86	83
Detailreichtum Spielwelt	71	86	83
Vielfalt des Spielwerts	73	87	77
Animation der Objekte	76	92	78
Effekte	73	73	88
SOUND	81	86	59
Musik	82	87	59
Soundeffekte	80	82	59
Stimmen/Kommentar	79	60	59
STEUERUNG	78	90	87
Bedienungsanleitung/Navigation	78	90	85
Präzision der Steuerung	91	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	56	90	87
ATMOSPÄRE	75	71	79
Spannung/Überassungen	74	73	71
Realistische/Ungeheuerlichkeit	80	85	82
Story/Dialoge/Kommentare	85	25	80
Inszenierung	75	70	88
SPIELEDISIGN	79	73	80
Komplexität/Spieliefe	91	74	90
Erstgefahr/Unfreundlichkeit	72	82	71
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	82	79
Verhalten der Computerfiguren	71	87	72
Innovation	75	72	70
MHRSPLEERMODUS	81	79	85
Abschneidung der Spielmodi	70	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspieler	75	82	80
Einstellungsmöglichkeiten	90	92	81

TESTANWERTUNG:

POG 11/03 POG 12/03 POG 17/03
80 79 82

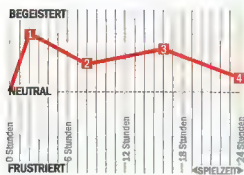
WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre: Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele: Age of Mythology, Rise of Nations
Entwickler: Stainless Steel Studios
Vom gleichen Entwickler: Empire Earth
Publisher: Activision
Adresse des Publishers: Brumfield 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers: 0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Offizielle Website: www.empireearth.de
Website des Publishers: www.activision.de
Website des Entwicklers: www.stainlesssteelstudios.com
Beste Fansite:
Telefon-Hotline (Kosten): 0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Inhalt der Packung: 2 CDs, Handbuch mit 40 Seiten
Sprache Spiel: Deutsch
Sprache Handbuch: Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer: 40 Stunden

Motivationskurve



Leistungs-Check

MINIMALE DETAILS

MITTLERE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

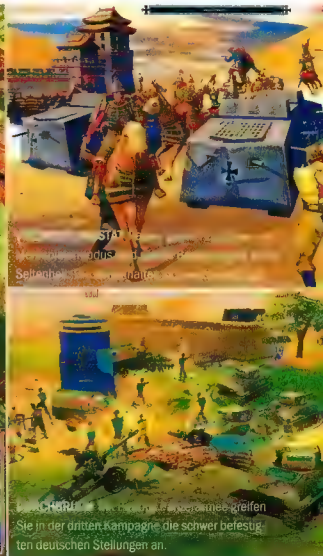
Angesichts der brachalen Echtzeit-Schlachten von Empires kommt es vor allem auf einen schnellen Prozessor an. Besonders die Berechnung der aufwändigen Schatten benötigt viel CPU-Leistung. Erst mit 2.200 MHz sollten Sie den volumetrischen Schatten auswählen. Im Bereich zwischen 2.100 MHz und 1.600 MHz wählen Sie die Einstellung „Simple“ aus. Bei weniger als 1.600 MHz sollten Sie die Schatten komplett deaktivieren. Gerade bei Massenschlachten kann dadurch fast eine Verdoppelung der Speichergeschwindigkeit erzielt werden. „Model Detail“ bringt recht wenig.

RAM

Mit 256 MByte gerät der Spielablauf gelegentlich ins Stocken. Mit 512 MByte sind Sie dagegen auf der sicheren Seite.

GRAFIKKARTE

Die Grafikkarte kommt weniger ins Schwitzen. Eine schnelle CPU vorausgesetzt, erreichen Sie auch mit einer GeForce3 11-2000 ordentlich spielbare Ergebnisse. Um mit einer GeForce2 Ti oder einer GeForce4 MX-440 spielen zu können, sollten Sie die Farbtiefe auf 16 Bit reduzieren. Die GeForce MX hat gerade noch genügend Leistung für 800x600 bei 16 Bit. Setzen Sie zudem den Regler für die Grafikqualität auf einen mittleren Wert. Besitzer einer Grafikkarte der dritten Klasse können für eine bessere Bildqualität 1/2 Kartenglättung und 4-1 anisotrope Texturfilterung aktivieren.



des Schlachtfelds dauerhaft den Nebel des Krieges. Die Franzosen hindern ihre Gegner kurze Zeit daran, Rekruten auszubilden, oder roden auf Knopfdruck große Waldgebiete. Solche besonders kraftvollen Zaubersprüche können durchaus das Kriegsglück wenden.

Doppelte Staatsbürgerschaft

Engländer, Franzosen, Chinesen und Koreaner bilden die vier Basisfraktionen von **Empires: Die Neuzeit**. Deutschland, Russland, Großbritannien, die USA und die Französische Republik stoßen erst nach dem Imperialen Zeitalter hinzu und ersetzen die vorhandenen. Engländer müssen sich dann ent-

scheiden, ob sie sich den Amerikanern, den Deutschen oder dem Vereinigten Königreich anschließen. Aus Koreanern werden Russen, Franzosen oder ebenfalls Amerikaner. Zwar unterscheiden sich die Parteien nicht so stark wie etwa in **Warcraft 3**. So sind sie alle auf die gleichen Rohstoffe (Nahrung, Eisenerz, Gold und Holz) angewiesen. Dennoch muss beispielsweise ein koreanischer General anders taktieren als ein britischer, um die dem Volk eigenen Truppen und Spezialfähigkeiten richtig einzusetzen.

Bonbonbunter Weltkrieg

Schon die Grafik des Vorgängers stieß auf geteilte Reso-

nanz: technisch zwar ohne Fehl und Tadel, doch mit ihrem bonbonfarbenen Spielzeug-Look nicht jedermanns Sache. **Empires** behält diese eigenwillige Optik bei, wenn auch Detailgrad, Texturen und Effekte dem Stand der Technik angepasst wurden. Ähnlich zweischneidig die Animationen: Während Fußsoldaten und Arbeiter ganz natürlich übers Schlachtfeld marschieren, sorgen Panzer, Trucks und die Kavallerie für Stirnrunzeln, weil sie wie Luftkissenboote über die Wiesen gleiten. Beinahe ein Totalausfall ist die Audioabteilung: Nicht nur, dass die Einheiten mit den immer wieder gleichen Kom-

mentaren nerven, die Musik klingt wie auf einem billigen 80er-Jahre-Synthesizer eingespielt. Da hilft nur noch abschalten.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL

Empires: Die Neuzeit

ENTWICKLER Stainless Steel	ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 50,-	TERMIN Erfüllt
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar von Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: 8

Netzwerk: 8
1 Sp./Packung

TESTCENTER
95 von 100 Punkten
Prozessor in Megahertz

300 1600 2200

Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

- ☒ Gewaltige Spielhelfer
- ☒ Interface-Rollenspiele
- ☒ Sehr guter Multiplayer-Modus
- ☒ Schlechte Truppen-UI
- ☒ Für Einsteiger zu schwierig

GRAFIK 79%

SOUND 59%

STEUERUNG 87%

ATMOSPÄRE 78%

SPIELDESIGN 80%

MEHRSPIELER 85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMPIRE EARTH** oder **RISE OF NATIONS** mochten.

MEINUNG

RÜDIGER STEIDLE

Experimente haben die Empires-Macher nicht gewagt, sondern sich auf die Stärken des Vorgängers besonnen.

Man merkt, dass **Empires**-Chefdesigner Rick Goodman selbst begeisterter Echtzeit-Strategie ist. Die vielen Detailverbesserungen, etwa bei der Bedienung (Bomber werden einfach auf Knopfdruck angefordert), im Upgrade-System oder dem üppigen Multiplayer-Modus, lernt man mit jeder neuen Partie mehr zu schätzen. Allerdings beschränken sich die Neuerungen im Wesentlichen auf Feintuning. Wer Age of Mythology, Warcraft 3 oder Empire Earth gespielt hat, bekommt wenig Überraschendes geboten. Ich hätte mir in den Kampagnen weniger, dafür spannendere Adventure-Missionen und vor allem mehr klassische Echtzeit-Einsätze gewünscht. Aber es bleiben ja immer noch Skirmish-Matches und Partien gegen menschliche Mitspieler.

„IDYLLISCH: Alles in allem wirkt die Grafik von Railroad Tycoon 3 einer durchwachsenen, ist aber immerhin nett anzusehen.“



Railroad Tycoon 3

Nach fünf Jahren
Stillstand rollt der Railroad

Tycoon wieder - **ebenso**
einsteigerfreundlich und
komplex wie eh und je.

FAHRKARTEN,
BITTE! Hier legen
Sie neue Handelsrouten fest.

Wer glaubt, Museumsbesuche seien langweilige Zeitverschwendung, der wird vom dritten Teil der bekannten Wirtschaftssimulations-Reihe eines Besseren belehrt. Die 16 Einzelspielszenarien werden Ihnen als Museum präsentiert, in dem Sie ein kundiger Sprecher durch beinahe zwei Jahrhunderte Eisenbahngeschichte führt. Diese beginnt 1840 mit der ersten transkontinentalen Eisenbahn Amerikas und endet 2050 mit einer fiktiven

Umweltkatastrophe, durch die Kalifornien beinahe auf dem Grund einer Erdspalte landet.

Dreidimensionales Sehvermögen

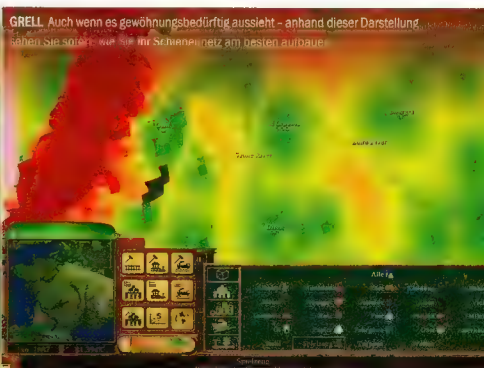
Railroad Tycoon 3 spielt sich grundsätzlich wie der Vorgänger: Als aufstrebender Eisenbahnmogul landen Sie auf einem bereits besiedelten Landstrich, vernetzen Städte mit Schienensträngen und versuchen, sich mit Personen- und Gütertransporten eine goldene Nase zu verdienen. Die auffäl-

ligste Neuerung findet sich daher zweifellos im grafischen Bereich: Das Spiel findet nun komplett in 3D statt. Die Optik überzeugt einerseits mit hübschen Gebäuden und Eisenbahnen sowie spiegelndem Wasser, enttäuscht aber auch mit trist-grünem Leveldesign und Städten, die lediglich aus einer Hand voll auf Gras gebauten Häusern bestehen. Dafür läuft **Railroad Tycoon 3** angenehm flüssig. Und das, obwohl der Übergang zwischen

Übersichtskarte und Spielbildschirm in **Railroad Tycoon 3** fließend ist: Wenn Sie die Ansicht herauszoomen, schweben Sie in luftiger Höhe über den großen Spielfeldern, während Sie einige Mausehrundrehungen später bereits das Räderwerk Ihrer Dampfloks bewundern können.

What you see is what you get

Überhaupt hat sich das Entwicklerteam von Poptop Software wie bereits bei beiden



MEINUNG
DAVID BERGMANN

Eine WiSim, die Einsteigern das Leben nicht unnötig schwer macht, Profis jedoch mehr als genug Raum lässt, an allen möglichen Wirtschaftsschrauben zu drehen.

Railroad Tycoon 3 erfüllt gleich zwei Wünsche auf einmal. So wurde der Vorgänger konsequent weiterentwickelt und Hobby-Eisenbahner dürfen endlich Tunnel oder Brücken bauen und selbst Fabriken aus dem Boden stampfen. Außerdem ist der Tycoon auch für sich eine rundum gelungene Wirtschaftssimulation, die Einsteigern das Leben nicht unnötig schwer macht, Profis jedoch mehr als genug Raum lässt, an allen möglichen Wirtschaftsschrauben zu drehen, bis das Feintuning sitzt. Kartenditor, Mehrspielermodus und eine Benutzeroberfläche, die dem Spieler ganz ohne Tabellenwust alle wichtigen Informationen offenbart, runden das durchdachte Konzept ab. Doch auch Railroad Tycoon 3 ist nicht perfekt. So gibt es kleine Unstimmigkeiten beim Schienenbau, da die automatische Ausrichtung oftmals so gar nicht das tut, was der Spieler erwartet, und man mühsam jeden Meter einzeln legen muss. Außerdem bietet die dritte Auflage nur wenige echte Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger, auch wenn viele Features den letzten Feinschliff bekommen haben.

Railroad Tycoon 3 vs. Railroad Pioneer



	Railroad Tycoon 3	Railroad Pioneer
Entwickler	Poptop Software	Kritzelkratz 2003
Szenarien	16	10
Endlosspiele	12	Nicht vorhanden
Grafik	Frei bewegliche 3D-Kamera	Frei bewegliche 3D-Kamera
Lokomotiven	58	25
Güter	35	18
Gebäudetypen	150	27
Schauplatz	Weltweit (USA, Deutschland, Italien usw.)	USA
Besonderheit	Städteausbau	Aufklärung notwendig

Tropico-Teilen auf eine äußerst eingängige Form der Benutzerführung verstanden. Alle wichtigen Daten werden direkt auf dem Spielfeld dargestellt. Via Mausclick sehen Sie so beispielsweise anhand von farblichen Markierungen, in welchen Städten bestimmte Waren wie Eisen, Holz oder Weizen besonders gut zu verkaufen sind und wo Sie garantiert auf Ihrer Lieferung sitzen bleiben. Auf die gleiche Weise erkennen Sie binnen Sekunden, welche Züge lukrative Handelsrouten abfahren. Bereits das Erstellen ebendieser Routen ist wesentlich einfacher als im Konkurrenz-**Railroad Pioneer**. Auf einer Übersichtskarte markieren Sie mindestens zwei Bahn-

höfe, die auf der Route angefahren werden sollen, kaufen die gewünschte Lok (nicht jedes Feuerross taugt für alle Frachtgüter oder steigungsbedingte Widrigkeiten) und sind bereits fertig. Die Beladung jeder Tour übernimmt der Computer für Sie und sorgt dafür, dass beinahe alle Fahrten zu mindest etwas Geld abwerfen – Sie stören lediglich Anbieter und Abnehmer auf. Auch vor Zusammenstoßen müssen Sie sich nicht fürchten – **Railroad Tycoon** kommt auch im dritten Anlauf ohne Signale oder Weichen aus.

Der frühe Vogel fängt den Wurm

So lassen sich die ersten Missionen überstehen und

Einsteiger finden dadurch leicht ins Spiel. Echte Tabellenkalkulierer beginnen dagegen bereits am Anfang damit, was im späteren Spielverlauf unausweichlich wird: Sie nutzen die zahlreichen Wege zur perfekten Wirtschaft, die unter der greenhornfreundlichen Oberfläche schlummern. Dann werden Handelsrouten per Hand optimiert, da der Computer nie den optimalen Profit herauskitzelt, die vorhandenen Städte erweitert, um mit Hotels oder Restaurants zusätzliche Kohle zu verdienen, oder gegnerische Eisenbahngesellschaften durch geschickte Börsenspekulationen torpediert. Wer erfolgreich handelt, fördert Firmengründungen in

größeren Städten. Mit den dann entstehenden Spielzeugfabriken oder Brauereien lässt sich nicht nur prima handeln – die mitunter höchst lukrativen Unternehmen lassen sich bei ausreichend Bargeld auch ins eigene Imperium integrieren. Alternativ können Sie zusätzliche Produktionsstätten selbst errichten – die nötige Portokasse vorausgesetzt.

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Railroad Tycoon 3

ENTWICKLER Poptop Software
PREIS Ca. € 45,-
USK Unbeschränkt
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: 4
Netzwerk: 4
Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik Chip-Klassen

PRO & CONTRA

- Einstiegsfreundlich
- Herausfordernde Szenarien
- Intuitive Interface
- Kleinere Steuerungsprobleme
- Wenig echte Neuerungen

GRAFIK 78%
SOUND 70%
STEUERUNG 76%
ATMOSPHERE 75%
SPIELEDISIGN 82%
MEHRSPIELER 85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAILROAD PIONEER** oder **RAILROAD TYCOON 2** mochten.





Railroad Pioneer

Die Bahn kommt ... leider nicht immer pünktlich. Mit etwas Pioniergeist und der ersten transkontinentalen Eisenbahn Amerikas zeigen Sie, wie's besser geht.

Willkommen im Jahre 1830. Knapp acht Jahrzehnte, bevor Henry Ford sein erstes Automobil vom Fließband laufen lässt, boomt die Eisenbahn. Kein Wunder, sind die Feuerrösser doch wesentlich komfortabler als klapprige Kutschen. Was dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten zum industrialisierten Glück noch fehlt, ist eine transkontinentale Eisenbahnverbindung von Ost nach West. Als findiger Unternehmer wittern Sie die ganz große Kohle und eröffnen Ihre eigene Eisenbahngesellschaft in New York. Von dort aus verlegen Sie in den zehn Missionen der Einzelspielerkampagne ein Gleisnetz bis nach Kalifornien.

Kundschafter vor Kundschaft

Wer annimmt, bei **Railroad Pioneer** handle es sich um eine Wirtschaftssimulation im Stil von **Railroad Tycoon**, der irrt. Zu Beginn jeder Mission hüllt ein Nebel die Welt in ungewisse Dun-

kelheit. Sie sehen lediglich Ihre Ausgangsstadt, deren Bürgermeister begierig auf Handelspartner wartet. Ihre erste Aufgabe besteht also darin, einige Erkundungstrupps zusammenzustellen. An Bord des Planwagens: ein Pionier, der das umliegende Gebiet erkundet, sowie ein Prospektor, der jeweils ein gefundenes Ressourcenfeld wie etwa Holzfällereien oder Schaffarmen erschließt und so für Sie zugänglich macht. Falls Sie noch einen Flößer oder Ballonfahrer in den Treck packen, dürfen Sie auch Wasserwege auskundschaften oder über Bergketten hinwegschweben – beides ist nötig, um Brücken oder Tunnel bauen zu können, da sich Ihre feigen Gleisarbeiter nicht in unbekanntes Terrain begeben.

Doch in den Weiten der Vereinigten Staaten lauern auch Gefahren auf die fleißigen Pioniere – signalisiert durch verstreute Gefahrenfelder. Um sich gegen wild gewordene Bären und schießwütige Banditen zu schützen, heuern Sie für viel

Geld Trapper, Revolverhelden oder Indianer als Begleitschutz an, die jeweils ein Gefahrenfeld neutralisieren. Die hohen Anfangskosten sind schnell vergessen, wenn die ersten Bonusfelder auf den Karten erscheinen. Sofern Sie diese rechtzeitig bemerken und mit Ihren Truppen schnell genug sind, gibt's mitunter saftige Finanzspritzen.

WiSim light

Nachdem die ersten Rohstofflieferanten und vielleicht sogar eine zweite Stadt aufgestöbert sind, geht's endlich an den Bau der ersten Schienen. Der funktioniert bei **Railroad Pioneer** kinderleicht: Entweder Sie bestimmen die Routenführung selbst oder lassen vom Programm die schnellste Verbindung ermitteln. Im Werkviertel Ihrer Stadt geben Sie den Bau eines von insgesamt 25 Lokomotivtypen wie Consolidation oder Cattleback in Auftrag und koppeln im örtlichen Bahnhof die ebenfalls frisch produzierten Waggons an; hier gibt es zehn verschiedene Modelle vom einfachen

Personen- über den Kühl- bis hin zum Waffenwagen.

Jetzt legen Sie erste Handelsfahrten fest. Ein Klick auf den Startbahnhof und das entsprechende Menü öffnet sich. Jetzt wählen Sie die zu transportierenden Güter aus und legen den Ziellort fest – fertig! Ebenso komfortabel lassen sich permanente Handelsrouten einrichten. Um dem Spieler unnötige Sucharbeit zu ersparen, sind jene Zielbahnhöfe farblich gekennzeichnet, die am meisten Geld für die transportierten Güter bezahlen – so knüpfen Sie spielend profitable Handelsbeziehungen.

Verordnete Langeweile

Den eben beschriebenen Ablauf spulen Sie in den zehn Missionen der Kampagne spätestens nach dem dritten Einsatz automatisch ab. Und warten. Denn wenn die wichtigsten Rohstoffe lokalisiert und die Züge auf ihren Touren sind, gibt es für den Spieler nicht mehr viel zu tun. Hin und wieder schicken Sie einen Erkundungstrupp auf der Su-



Konkurrenzkampf

Etwas Abwechslung kommt ins Spiel, wenn Sie oder ein Konkurrent einen Handelskrieg anzetteln. Nur so ist es möglich, von Gegnern kontrollierte Städte einzunehmen.

1. Wer sich an ein gegnerisches Gleitsystem anschließt, kann den nächstgelegenen Bahnhof anfahren. Diese Entscheidung sollte gut überlegt sein, denn jetzt geht es um Schnelligkeit.
2. Sobald ein gegnerischer Bahnhof zum ersten Mal mit Waren beliefert wird, beginnt der Handelskrieg. Wer in einem bestimmten Zeitraum am meisten Umsatz generiert, gewinnt.
3. So schnell wie möglich werden Passagiere und benötigte Waren geliefert. Lediglich in Handelskriegen kommen Angebot und Nachfrage wirklich zur Geltung.
4. Der Gegenspieler war schneller und besitzt in der eroberten Stadt das Monopol. 58 Tage lang können wir hier nichts produzieren und absetzen.

che nach Bonusfeldern in die Wildnis, kümmern sich um die Wartungsarbeiten an Zügen und Waggons oder akzeptieren Sonderaufträge, die zusätzliches Geld in die Kasse bringen. Davon abgesehen gondeln Sie gelassen dem Missionsziel entgegen, das meist daraus besteht, eine bestimmte Menge einer bestimmten Ware in eine bestimmte Stadt zu liefern. An bestehenden Routen müssen Sie nichts mehr ändern – was einmal Gewinn abwirft, bleibt lukrativ. Das ist für echte Simulationsfans zwar ein Graus, sorgt aber dafür, dass **Railroad Pioneer** spielbar

bleibt. Aussagekräftige Statistikbildschirme sucht man nämlich vergebens – sich hier stärker auf Angebot und Nachfrage zu konzentrieren wäre unmöglich, da man aufgrund fehlender globaler Übersichten ständig eine Stadt nach der anderen abklappern müsste.

Nicht zu Ende gedacht

Dabei hatte das Team von Kritzeltkratz 2003 (**Far West**) einige gute Ideen. So sammeln Ihre Loks für zurückgelegte Kilometer und generierten Umsatz Erfahrungspunkte, mit denen Sie beispielsweise Ge-

schwindigkeit und Zugkraft verbessern – Ihre Lieblings-Loks dürfen Sie sogar in die nächste Mission übernehmen. Für die Entdeckung neuer Handelsposten werden Ihnen darüber hinaus Handlungspunkte gutgeschrieben, mit denen sich verschiedene Gebäude aufrüsten lassen – übrigens die einzige Möglichkeit, mehr oder weniger aktiv Einfluss auf die Stadtentwicklung zu nehmen. Diese können Sie ansonsten bestenfalls durch Warenlieferungen beeinflussen: Wo verstärkt Korn geliefert wird, entsteht früher oder

später eine Bäckerei. Auf das Spielgeschehen haben solche Firmengründungen leider kaum Einfluss.

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Railroad Pioneer

ENTWICKLER	ANBIETER
Kritzeltkratz 2003	Big Ben
PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	Einblättig
USK	SPRACHE
Unbeschränkt	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Nicht einstellbar	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 4
Internet: 4	1 Sp./Packung

TESTCENTER		1. Gen. erweiterbar	2. Akzeptanz
Prozessor in Megahertz:		3. Unterstützte	4. Optimal
900	1.600	2.000	
Arbeitsspeicher:			
128 MB	256 MB	512 MB	1024 MB
Grafik-Chip-Klassen			
Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4

PRO & CONTRA

- Entdecken-Charme
- Sehr ersteigergut
- Upgrade-System
- Kein vorhandene Wirtschaft
- Fehlende Info-Bildschirme

GRAFIK	73%
SOUND	67%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHERE	70%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	168%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAILROAD TYCOON 3** oder **FAR WEST** mochten!

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Selbst blutige Simulationsneulinge werden sich in den trägen Missionen recht schnell langweilen.

Eigentlich bin ich kein Freund ausufernder Statistikbildschirme, doch bei **Railroad Pioneer** wäre mehr tatsächlich einmal mehr gewesen. Das kinderleicht Erstellen lukrativer Handelsrouten ist zwar einsteigerfreundlich, doch selbst blutige Simulationsneulinge werden sich in den trägen Missionen recht schnell langweilen. Da helfen auch die manierliche Märklin-Optik mit dampfenden Loks oder die Handelskriege nichts. Letztere bringen zwar etwas Abwechslung ins Spiel, fordern dank schwacher KI-Gegner aber kaum. Kurzweil bietet dagegen der Mehrspielermodus, in dem Sie mit menschlichen Mitspielern um das Tuff-Tuff Monopol buhlen. Wenn Ihnen klassische Wirtschaftssimulationen zu trocken sind, könnte Ihnen **Railroad Pioneer** mit seinem interessanten Aufklärungsaspekt zu mindestens eine gewisse Zeit Spaß machen – echte Tabellenkalkulierer greifen lieber zu **Railroad Tycoon**.

Piraten



Übersetzen Sie den Titel ins Englische und Sie wissen, welchem Spiel der **Port-Royale-Ableger** nacheifert.

DURCH DIE MITTE Sich mit zwei Gegnern gleichzeitig anzulegen, funktioniert nur mit einem schnellen Schiff.


Ganz genau: Es ist **Pirates**. Jenes legendäre Südsee-Abenteuer, von dem die Älteren in der Spielergemeinde ihren jüngeren Glaubensbrüdern noch 16 Jahre nach Erscheinen ehrfürchtig berichten. **Piraten** hat so ziemlich alles, was den Klassiker auszeichnete, abgesehen vielleicht von den Fektduellen mit Schiffskapitänen und Fortbesatzungen. **Herrscher der Karibik** baut auf das Spiel- und Grafikerüst von **Port Royale**, ohne allerdings

dessen umfassendes Handelssystem zu nutzen. Zwar können Hobby-Kapitäne durch aus Waren von Hafen zu Hafen schippern, aber eine Karriere als Freibeuter oder Piratenjäger bringt deutlich mehr Ruhm und Reichtum. Dafür haben die Entwickler dem Ableger eine ganze Reihe neuer Zufalls-Missionen spendiert, aufgeteilt in vier Kampagnen. Mal sucht ein Reisender in der Kneipe eine Überfahrt, mal hat der Gouverneur eine Lieferung für einen Koll-

agen, mal gilt es, Handelsrouten vor marodierenden Piraten zu schützen. Solche Aufgaben laufen meist auf die aus **Port Royale** bekannten Seeschlachten hinaus, wobei immer nur ein Schiff auf Spielerseite zum Einsatz kommt, aber bis zu vier auf der Gegenseite. Deshalb verschlingt die Suche nach wendigeren und besser bewaffneten Pötten einen Großteil der Spielzeit. Es ist jederzeit möglich, einfach auf eigene Faust auf die Jagd zu gehen.

RÖDGER STEIDLE

MEINUNG
RÖDGER STEIDLE



Herrscher der Karibik ist der rechtmäßige Pirates-Erbe.

Die Hatz auf immer größere Reichtümer, schnellere Schiffe und gefährlichere Abenteuer lässt bei mir beinahe den gleichen Suchteffekt aus wie seinerzeit das große Vorbild **Pirates**. Auch wenn die Motivation nicht mehr ganz so lange vorhält wie anno dunnemals. Was mich nur stört: Seeschlachten, Freiboutur, fordernde Missionen – all das dürfte ich schon in **Port Royale** genießen. **Herrscher der Karibik** ist eigentlich nichts weiter als ein um den Wirtschaftssimulationsteil beschneidetes **Port Royale**, das die Entwickler et was stärker auf Action getrimmt haben. Wenn Sie, wie ich, dem Quass-Vorgänger schon einen Ehrenplatz im Spielschrank zugedacht haben, müssen Sie für **Piraten** kein Regal mehr freiraumen. Es gibt fast nur Altkanntes. Sollten Sie hingegen **Port Royale** verpasst und eine Schwäche für **Pirates** haben, dann entern Sie sofort den nächsten Spielkasten!

TESTURTEIL
Piraten: Herrscher d. Karibik

ENTWICKLER Accaron	ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 25,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE
Einspieler, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: 1 Sp., Picknick

TESTCENTER
Professor in Megahertz:

500	800	1000
Arbeitspeicher:		
Grafik: Chip-Klassen		
Klasse 3	Klasse 2	Klasse 1

PRO & CONTRA

- ✓ Zahlreiche, aber ähnliche Missionen
- ✓ Sucht- und Sammeleffekt
- ✓ Spannende Seeschlachten
- ✓ Für Profis keine Herausforderung
- ✓ Schnell stellt sich Routine ein

GRAFIK	71%
SOUND	76%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHERE	80%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	—

Dieses Spiel konnte mir nichts gefallen, wenn Sie **PORT ROYALE** oder **Pirates** mochten.

Die erfolgreichste
Echtzeitstrategie-Serie
aller Zeiten ist zurück

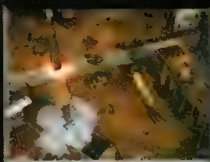


New &
Improved

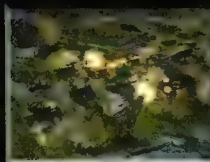
'MANCHMAL IST DIE FEDER DOCH MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT' COMMAND & CONQUER IST ZURÜCK.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfällt sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt kalkuliert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

Die Kunst des Siegens
Verrichte Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die
Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales
Gewalt herrschte. Entwerfe Dich für einen Schlachtplan
und die Armee, die ihn ausführen soll.



Hyperrealistische GAGE-Engine
Erläube Command & Conquer in noch nie da gewesener
Detailgenauigkeit: Kompletts in 3D tauchst Du in
Schlachten in Städten, Wäldern und Eislandschaften ein.
Command-Strategie war nie so schön.



Die Kunst der Herrschaft
Behalte eine Welle dreier einseitigen Armeen: die
hochmoderne Streitmacht die Wissenschaften, die Welt,
verwirrliche Kriegsmaschinen der Atomischen Patrone, die
die geniale und rechenstarke Informations-
Befehlsmaschine.

Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen
Zukunftorientierte Waffen auf höchstem technologischen
Niveau, Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facetten-
reich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, ständi-
ge Schießerei und ein verfeinerter Minenriegel.

DAS OFFIZIELLE
ERWEITERUNGSPACK –
JETZT IM HANDEL

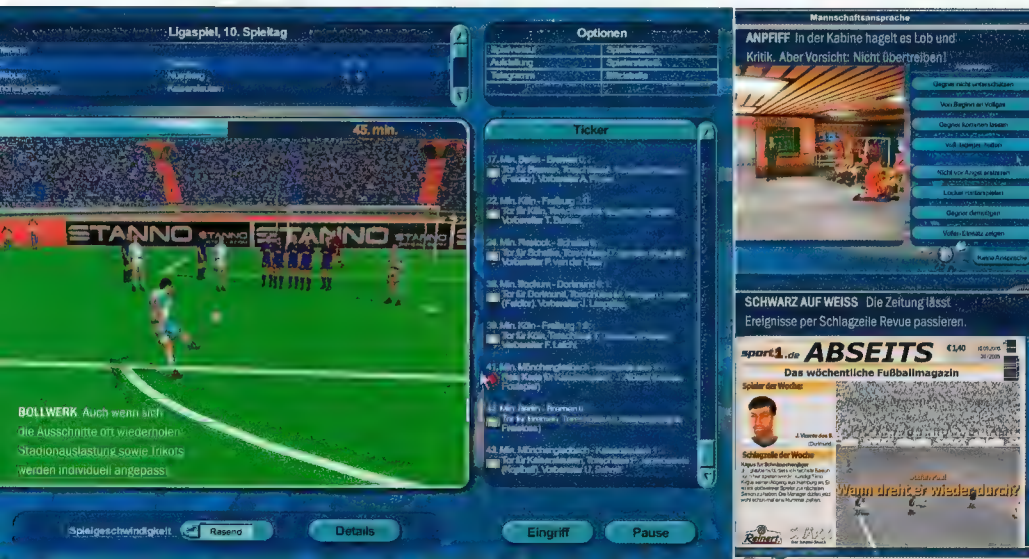


COMMAND & CONQUER
GENERÄLE
www.electronicarts.com



Realizing Everything™

© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Command & Conquer Generäle, EA GAMES und EA GAMES sind die eingetragten Marken von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. EA GAMES ist eine eingetragte Marke von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern.



Anstoß 4

Edition 03/04

Ein Fußballmanager wie der VfB Stuttgart: reich an Tradition und treuen Fans. Und inzwischen in jeder Hinsicht wieder gut aufgestellt: **Die Edition 03/04 trägt das Prädikat „Anstoß“ zu Recht.**

Die Zuschauer haben dich. Die Medien verachten dich. Das Umfeld ist gegen dich. Das Präsidium trifft sich zu Krisensitzungen – ohne dich. Zeitungen titeln mit „Wie lange noch?“. Und als ob das alles nicht reichen würde, die Höchststrafe: Trainerkollegen anderer Vereine stellen sich demonstrativ hinter dich und beschneigen dir vor laufender Kamera, „doch eigentlich einen guten Job zu machen“. Doch du spürst: Beim nächsten Punktspiel ohne Punkt ist Feierabend. Du wirfst alles in die Waagschale. Lässt extra einen Motivationstrainer anrufen. Redest deinem Führungsspieler (der allenfalls beim Gehalt in Führung liegt) ins Gewis-



STÖRRISCH Die Abwehr steht: Keiner der Top-Verteidiger auf dem Transfermarkt will mit uns verhandeln.

NUR DIE BESTEN Die Aufstellung nimmt Ihr Co-Trainer auf Wunsch automatisch vor.

sen. Ignoriert die guten Ratschläge des intriganten Co-Trainers, versucht es mal mit einer Viererkette. Es hilft nichts: die Abwehr zu unerfahren, das Mittelfeld zu alt, der Sturm ein Lazarett, der Torwart ein überschätzter Fehlkauf. Dein völlig demoralisierter Hühnerhaufen steht vor dem 31. Spieltag, sieben Punkte vom rettenden 15. Platz entfernt – im Grunde ein Ding der Unmöglichkeit. Nach 92 qualvollen Spielminuten steht fest: Es IST auch rein rechnerisch ein Ding der Unmöglichkeit. Mit der Nominierung deines Nachfolgers macht der Präsident viele Menschen glücklich: Kolumnenschreiber, Fans, Mannschaft, Stammtische. Du würdest gern nach Köln gehen. Oder nach Frankfurt. Dort will

oder nein? Muss der lädierte Rasen wirklich schon ersetzt werden oder tut's der alte noch? Fürs Pokalspiel lieber auf die erfolgreiche Mannschaft vom letzten Wochenende setzen oder rotieren lassen? Einen Termin mit einem ablosfrei zu habenden Polen ansetzen oder doch für kleines Geld einen Mann aus der zweiten Mannschaft zu den Profis holen? Rechnet sich eigentlich ein dreitägiges Trainingslager in der Schweiz? Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf einen stilisierten Ball und starten damit die Berechnung der folgenden Woche. Tag für Tag erfahren Sie, wie viele Karten verkauft wurden oder ob sich ein Spieler bei der Gymnastik das Sprunggelenk verletzt hat. E-Mails halten Sie zusätzlich

Anstoß 4 gibt sich alle Mühe, die oft allzu bierernste Fußballwelt so locker, lebendig und originell wie möglich zu simulieren.

man dich nicht. Und dann erinnerst du dich an den TSV Kleinkleckersdorf. Der hat dir schon vor Wochen ein Angebot gemailt und soll gar kein übles Stadion haben...

Entscheiden Sie sich!

Wie in jedem zünftigen Fußballmanager müssen Sie sich auch in der Edition 03/04 von Anstoß 4 nicht aus den Regionaliga-Niederungen nach oben durcharbeiten, sondern dürfen von vornherein in einem Verein nach Wahl als Manager und Trainer anheuern. Wie auf einem riesigen Mischpult laufen auf Ihrem Bildschirm alle Fäden zusammen; in übersichtlichen Menüs drehen Sie an den sportlichen und finanziellen Stellschrauben Ihres Klubs, nehmen also beispielsweise Geld für den Ausbau einer Tribüne in die Hand oder verschieben millionenschwere Kicker beliebig auf dem Spielfeld-Reisbrett. Schwerwiegende Entscheidungen müssen getroffen werden: Lässt man Standard-situationen trainieren oder tut man lieber was für die Kondition – zulasten der Frische? Auswärtsschluss für die Fans – ja

auf dem Laufenden, wenn Ihr Spieler wegen des krähenden Nachwuchses kein Auge mehr zumacht oder andere Vereine Begehrlichkeiten an Ihren Kickern anmelden. Und spätestens am Samstag schlägt die Stunde der Entscheidung – dann stellt sich heraus, wie gut Sie Ihre Mannschaft taktisch und personell aufgestellt haben.

Auf „ES“ kommt es an

Die Spielstärke jedes Spielers ist von Dutzenden Attributen abhängig, die Sie per Rechtsklick auf den Kickernamen oder in übersichtlichen Tabellen nachlesen können – unentbehrliche Infos für jeden Trainer. Die Idealposition (ein Innenverteidiger wird im offensiven Mittelfeld kaum sein volles Potenzial entfalten), sein „starker Fuß“, Schnelligkeit, Schusskraft und -genauigkeit, Spielintelligenz, Zweikampfstärke, Moral: Aus Dutzenden solcher Faktoren errechnet sich die „Effektive Stärke“, das wichtigste Kriterium für die Beurteilung eines Spielers. Durch sorgfältiges Mannschafts-, Gruppen- oder Einzeltraining sowie Spielpraxis bauen die

Komm' zu uns: Das neue Transfer-System

Der Einkauf passender Spieler gehört zu den spannendsten Aspekten in Anstoß 4. Wir zeigen Ihnen am Beispiel Freiburg, wie viele Hürden vor einer Neupverpflichtung zu nehmen sind:

1. SPIELERINFO



Unsere Analyse ergibt: Die Abwehr auf der linken Seite braucht Verstärkung. Die Suchmaschine spuckt den Engländer Louis Turquaud aus. Haken: Einige Werte (etwa die Schnelligkeit) bleiben verborgen, lassen sich nur durch Spielerbeobachtung ermitteln.

2. VORVERHANDLUNG



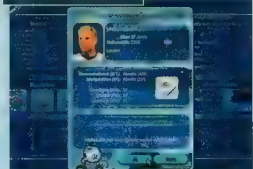
Schlechte Karten für Freiburg: Die tolle Atmosphäre im Breisgauer Hexenkessel und der Status als Student(in)nenstadion reichen offenbar nicht aus. Wir helfen nach: Ein Barscheck und ein Grats-Jeep machen den Kicker endgültig gesprächsbereit.

3. HAUPTVERHANDLUNG



Handgeld, Jahresgehalt, üppige Auflauf- und Punktpremien, Stamplatzgarantie, Ausstiegsoptionen, Laufzeit, Verlängerungsoptionen – erst nach Zugeständnissen vor allem finanzieller Natur grinst Mr. Turquaud zufrieden und schlägt ein.

4. MEDIZINCHECK



Wer kauft schon gerne die Katze im Sack? Unser Versenztarzt untersucht Louis einem gründlichen Check und gibt daraufhin grünes Licht – obwohl auf einer Absichts-Position spielend, hieltien sich die Krankenhausaufenthalte unseres Kandidaten in Grenzen

5. DAS OKAY



Eine Woche später gibt uns der erfahrene Verteidiger Bescheid: Er würde gerne nach Freiburg wechseln, spricht aber parallel noch mit anderen Interessenten – es bleibt spannend. Platz der sicher geglaubte Deal vielleicht doch noch?

6. ABLOSVERHANDLUNG



Sein Londoner Verein weiß, was der Mann wert ist: Mehrere hunderttausend Euro über Marktwert will man als Ablöse sehen, ohne ihn ziehen lässt – da ist viel Verhandlungsgeschick vonnöten. Doch auch diese Hürde packen wir.

7. AUKTION



Wer bekommt den Zuschlag in der Versteigerung? Die drei britischen Vereine erweisen sich als hartnäckige Gegner, Handgeld und Gehalt müssen erheblich aufgestockt werden, ebenso die Punktpremie. Runde für Runde scheidet der jeweils schlechteste Bieter aus.

8. ZUSAGE



Das war knapp – fast hätte sich Turquaud für Newcastle entschieden. Fast 1,5 Mio. Euro wird der Verteidiger ab der kommenden Saison bei uns verdienen. Nur einen Monat nach Kontaktaufnahme ist der Transfer perfekt – und unser Budget tiefrot gefärbt...

Die wichtigsten Neuheiten

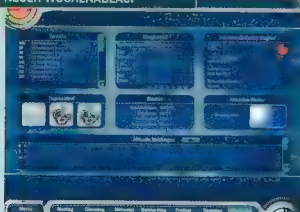
Die Palette an Neuerungen ist bemerkenswert – hier die wichtigsten zusätzlichen Features im Überblick:

SZENENMODUS



1.000 vorgefertigte Szenen zeigen Torarm-Ereignisse, Kontor, Zweikämpfe. Nur: Spätestens nach einer halben Saison kennen Sie alle Freistoß-Situationen in- und auswendig.

NEUER WOCHENABLAUF



„Das können wir besser“, sprachen die Anstoß-Fans beim Anblick des drühen Anstoß 4 Wochenablaufs und lieferten eigene Vorschläge. Resultat: Information pur!

EIGENER VEREIN & BÖRSENGANG



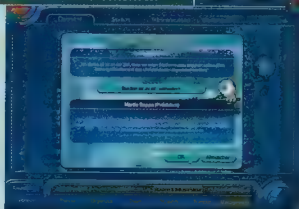
Genügend Kohle auf der hohen Kante? Dann machen Sie's doch wie Silvio Berlusconi und legen Sie sich einen Privat-Ver-ein zu. Inzwischen auch möglich: der lukrative Börsengang.

FESTE BUDGETS



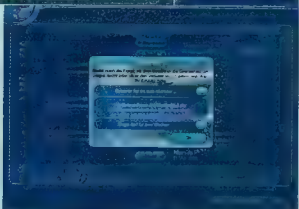
Die zu Beginn jeder Saison festgelegten Budgets (Gehälter, Transfers, Personal, PR, Jugend, Stadion) lassen sich zwar nachverhandeln, doch nur auf Kosten der Präsidentenlaune.

STADION & INFRASTRUKTUR



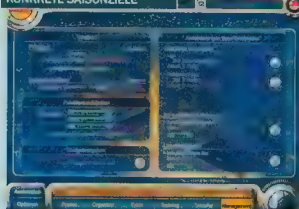
Wenn Ihre Arena aus allen Nähten platzt, dürfen Sie eine komplett neue bauen – entsprechende Verdienste vorausgesetzt. Auch möglich: Verkauf des Stadion Namens.

KRAFTMESSEN



Maximal vier Spieler tragen ein Mini-Turnier mit ihren abgespeicherten Teams aus – die Strafe für den Verlierer (etwa Traptation-Rede rezitieren) wird im Vorfeld vereinbart.

KONKRETE SAISONZIELE



Eine Zukunft bei Ihrem Klub haben Sie nur, wenn Sie innerhalb der Frist wie gefordert die Durchschnitts-Spielergehälter senken oder eine deutlich verjüngte Mannschaft aufbauen.

NEUER TRANSFERPROZESS



Das Werben begabter Profis läuft in mehreren Phasen ab – in Vor-, Haupt- und Ablöseverhandlung sowie in der Auktion müssen Angebote fast immer deutlich nachgebessert werden.

ERWEITERTER TEXTMODUS



Dank größerem Textbaustein-Kasten sind die Beschreibungen später abwechslungsreicher als noch in Anstoß 4! Allerdings: Die Texte wiederholen sich immer noch recht schnell.

Spieler ihre Fähigkeiten aus – oder schlimmstenfalls ab. Im regelmäßigen Turnus werden Ihre Kicker genau analysiert und aufgrund ihrer neuen oder stagnierenden Kenntnisse auf- oder abgewertet; die Chancen für ein Update können Sie auf der Karteikarte jedes Kickers nachlesen und so gezielt trainieren. Versierte Co-Sportlehrer, Physiotherapeuten oder Torwarttrainer sind der Sache förderlich, aber nicht ganz billig. Sie sind sich bezüglich der idealen Taktik oder Aufstellung unsicher? Gerne über-

nimmt die Programm-Automatik diese Aufgaben für Sie.

Comeback des Szenenmodus

Telegramm, Blitztabelle, Spiel- oder Spielerstatistik, Textbeschreibungen, Highlights als 3D-Szene: Während des Spieltags haben Sie Zugriff auf ein dickes Informations-Komplett-paket. Ablaufgeschwindigkeit, Text- und 3D-Anteil, Häufigkeit der gezeigten Szenen – all dies kann separat justiert werden. Und zwar auch während der laufenden Partie! Das macht

Sinn: Steht Ihr Team im Endspiel, möchten Sie sicher bei jedem Freistoß in Form einer Spielszene mitfiebern, bei einem Freundschaftsspiel gegen das Nachbar-dorf tu's unter Umständen das „rasant“ berechnete Endergebnis. Und während der Liga-Spiele empfiehlt sich in der Regel der Textmodus, der Ihnen selbst den banalsten Ballverlust bemüht spannend und abwechslungsreich beschreibt; Kunstpausen sorgen für Dramatik – ein deutlicher Fortschritt gegenüber Anstoß 4. Das gilt erst recht für die –

laut Hersteller – 1.000 vorgefertigten 3D-Spielszenen, die ohne merkliche Ladezeit abgespult werden und Ihnen die prickelndsten Momente aus verschiedenen Perspektiven zeigen. Hackentricks oder besonders spektakuläre Unfälle werden gar in Zeitlupe zelebriert. Das bedeutet gleichzeitig, dass Sie sich kein komplettes Spiel in komprimierter Form mehr anschauen können, sondern lediglich Ausschnitte anlässlich von Freistoßen, Ecken, Fouls, gelben und roten Kartons, Kontern, Tor-



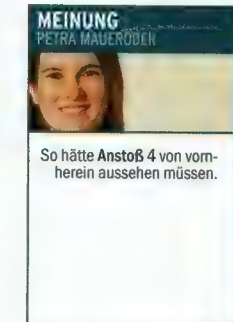
aiwa.com



chancen und natürlich Treffern zu sehen bekommen. All dies ist zwar weder technisch noch dramaturgisch mit der FIFA 2004-Qualität von Fußballmanager 2004 vergleichbar, aber in jedem Falle unterhaltsam, auch wenn sich sowohl die Textpassagen als auch die Szenen schnell wiederholen. Nach einer Saison kennen Sie alle Kopfball-Varianten in- und auswendig. Vor und nach dem Spiel sowie in der Halbzeitpause können Sie Ihre Mannen aufmuntern, anfeuern, zusammenfallen oder beschwören. Kritik oder Lob darf auch einzelnen Mannschaftsteilen oder sogar expliziten Spielern gelten – wenn der Torwart bereits zweimal hinter sich gegriffen hat, kann ein Anpfiff vor versammelter Mannschaft Wunder wirken.

Nicht komplett neu, aber besser

Hunderte von Ereignissen, Trainer-Quiz, brüllend komisch vertonte Kabinen-Ansprachen, ein fein abgestufter Disziplinarstrafenkatalog, Boygroup-Auftritte und Freibier in der Halbzeitpause: Fußballmanager 2004 gibt sich alle Mühe, die oft allzu bierernste Fußballwelt so locker, lebendig und originell wie möglich zu si-



So hätte Anstoß 4 von vornherein aussehen müssen.

Sie erinnern sich: Von kaum einem Magazin hat Ascaron für das vergessene Anstoß 4 so viele (berechtigte) Prügel eingestockt wie von PC Games. Umso glücklicher sind wir über das Ergebnis der einjährigen Reha-Phase: Die Edition 03/04 ist humorig, umfangreich, spannend- und funktionstüchtig. Über den bisherigen Kraut-&Rüben-Acker des ursprünglichen Anstoß 4 ist tatsächlich Gras der Sorte „Spielspaß“ gewachsen: Transfer-Auktionen, feste Budgets, frei wählbarer Mix aus Text- und Szenenmodus – lauter tolle Ideen. Kurz- und mittelfristige Vorgaben ersetzen das sonst übliche, ziellose Vor-sich-hin-Managen durch eindeutige Aufgaben. Und: Die in frischem Blau angestrichene Anstoß-Welt verfügt immer noch über die mit Abstand logischste und einfachste Bedienung im Genre. Fehlt nur noch Bundesliga-Flair: Anstoß-typisch erinnern allenfalls die Stadtnamen an die dahinter stehenden Vereine und die Spieler sind jeder namentlichen Ähnlichkeit mit lebenden Personen unverdächtig – gut, dass ein Editor mitgefühlert wird. Fußballfans werden an der Edition 03/04 jedenfalls viel Freude haben. Tipp: Noch bis Ende November können Anstoß 4-Besitzer ihr Spiel für 13 Euro direkt bei Ascaron in die Edition 03/04 umtauschen – mehr Infos unter www.anstoß4.com.

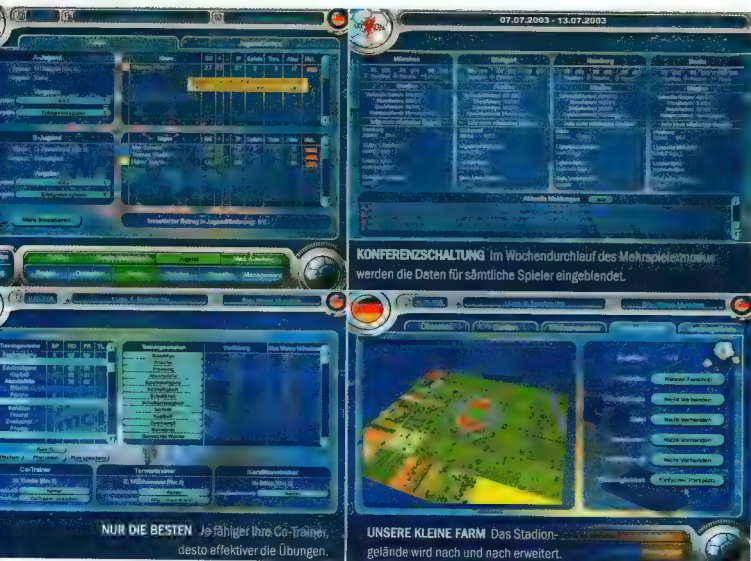
mulieren. Doch auch wenn der Hersteller von einer „kompletten Neuentwicklung“ spricht: Die Neuauflage basiert natürlich auf dem Fundament von Anstoß 4, befreit von Ballast und Programmfehlern und ergänzt um sinnvolle Features. Erst recht Neuheiten wie fest vorgegebene Vereins-Budgets, ein wirklich spannender Transfer-Prozess und langfristig zu erreichende Ziele belegen, dass die Edition 03/04 weit mehr ist als „Anstoß 4 in Blau“; die spannendsten Ideen stellen wir

Ihnen im Extra-Kasten vor. Trotzdem ist schon jetzt klar, dass der Ende November erscheinende Konkurrenz-Fußballmanager von EA Sports in fast allen Disziplinen voraus sein wird – erwähnt seien der Nationalmannschaftsmodus, die besten 3D-Spielszenen weit und breit, die enorme Spielfiefe (Fanartikel, Marketing etc.), der Stadion-Editor und nicht zuletzt lizenzierte Original-Spieler und -Vereine aller wichtigen Ligen. Anstoß 4 03/04 muss wie seine Vorgänger mit Fanta-

sie-Namen auskommen. Nicht nur atmosphärisch ein Problem: Während Fußballfans bei den Stichworten „Linke“ oder „Hildebrandt“ instinktiv Position und Spielstärke einschätzen können, ist dies bei Rodrigues E. O. Secretário oder Timo Röwer (dem Anstoß 4-Pendant zu Oliver Kahn) schon unglaublich mühselig. Immerhin: Üblicherweise stehen schon kurz nach Verkaufsstart kompakt editierte Datenbanken auf Fansites bereit, die diesen Lapsus ausbügeln.

PETRA MAUEROEDER

JUGEND FORSCH
Vielsprechende Talente werden in der A- und B-Jugend gefördert.



TESTURTEIL Anstoß 4 Edition 03/04

ENTWICKLER ANBIETER
Ascaron Big Ben

PREIS TERMIN
Ca. € 40,- Erhältlich

USK SPRACHE
Unbeschränkt Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 Netzwerk: 4 Spieler/Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA

Verbesserte Text-/Szenenmodus

Übersichtliche, einfache Bedienung

Informative Wochendurchläufe

Null Bundesliga-Flair

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHÄRE

SPIELDESIGN

MEHRSPIELER

Dieses Spiel kann Ihnen gefallen, wenn Sie Fußballmanager 2003 oder ANSTOß 3 mochten.

81

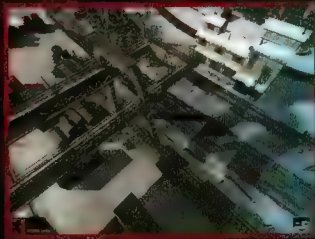


KOREA

FORGOTTEN CONFLICT

Heisser Herbst im Kalten Krieg. Ab Oktober auf Deinem PC.
Die neue 3D-Taktik-Referenz.

www.koreaforgottenconflict.com





Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten



Mit Aufbau-Verbesserungen im Detail und Adventure-Szenarien soll das Add-on **Anno-Profis wie -Neulinge gleichermaßen begeistern.**

Die schlechte Nachricht zuerst: Über den Mehrspielermodus werden Sie in diesem Test nichts erfahren. Der erscheint als separater Patch und wird voraussichtlich zeitgleich mit dem Add-on am 7. November veröffentlicht. Aber auch ohne menschliche Gegenspieler haben Sie mit den zwölf voneinander unabhängigen Szenarien mehr als genug zu tun. Die hat Max Design inhaltlich aufgepeppt und versucht, das Spielkonzept von Anno 1503 zu erweitern. So ziehen Sie etwa mit einem kleinen Kampftrupp aus

und suchen verstreute Teile eines Artefaktes, um Ihre Stadt von einem Fluch zu befreien – um ebendiese müssen Sie sich dabei Anno-untypisch nur sporadisch kümmern. In einem anderen Szenario sind Sie völlig ohne Siedlung mit Scout und Esel auf der Suche nach einem sagenhaften Schatz und ziehen von Insel zu Insel, rollenspiellähnlich immer dem nächsten Hinweis auf der Spur, der Sie weiterbringt.

Wer lieber geruhsam aufbaut, stürzt sich in die drei neuen Endlosspiele. Hier kommen die Detailverbesserungen zur

Geltung. So gibt es jetzt Räuber, die arglose Siedler abzocken – ein Amtsgericht bremst die Langfinger. Kriegslustige Naturen freuen sich über einen neuen Abwehrturm und die Möglichkeit, gegnerische Schiffe nicht mehr nur versenken, sondern auch entern zu können. Hin und wieder machen Ihnen Erdbeben und Vulkanausbrüche das Leben schwer. Von diesen Neuerungen abgesehen hat sich im Anno-Land jedoch nichts getan – neue Wirtschaftskreisläufe gibt es beispielsweise nicht. DAVID BERGMANN

MEINUNG DAVID BERGMANN



Schade, dass sich nur wenige der neuen Szenarien tatsächlich an Aufbau-Strategien wenden.

Fans der Sene bekommen für schlappe 20 Euro ein noch runderes Aufbau-Strategiespiel. Die Städte wirken durch neue Gebäude-Varianten für die fünf Zivilisationsstufen abwechslungsreicher, weitere Tierarten wie Krokodile oder Flamingos lockern die kunterbunte Welt weiter auf und der WirtschaftsBildschirm bringt mit Auskünften über Lagerbestände und Produktionsmengen Licht ins bisherige Bilanzdunkel. Schade, dass sich nur wenige der neuen Szenarien tatsächlich an Aufbau-Strategien wenden. Anno-Veteranen vermissen schnell das bekannte Anno-Feeling. Diesen bleibt immerhin noch die Flucht in neue und alte Endlosspiele – bis auf das Entern gegnerischer Schiffe, den Aufstand, den neuen Geschützmurm sowie das Erdbeben stehen alle Features auch in den Einsätzen des Hauptprogramms zur Verfügung.

TESTURTEIL Anno 1503 Add-on

ENTWICKLER Max Design

ANBIETER Electronic Arts

PREIS Ca. € 20,-

TERMIN 07.11.03

USK Ab 6 Jahren

SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Erste gar: Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Individualisierbar

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1

Internet: Netzwerk - 150/-Packing

TESTCENTER Processor in Megahertz

500 1.000 1.200

Arbeitsspeicher: 512 1024 2048

Grafik-Chip-Klassen: NVIDIA GeForce 2, GeForce 3, GeForce 4

PRO & CONTRA

Größere Inseln

Übersichtlicher Bilanzbildschirm

Zwölf neue Szenarien

Kaum Anno-typische Szenarien

Wenig Neuerungen

GRAPH 88%

SOUND 80%

STEUERUNG 82%

ATMOSPHÄRE 97%

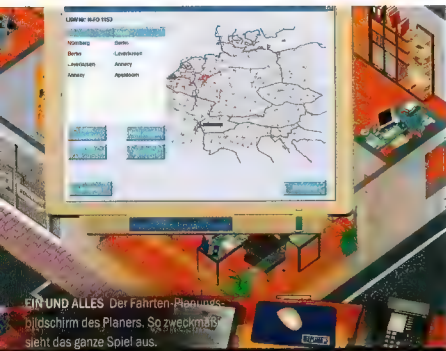
SPIELDESIGN 70%

MEHRSPIELER 0%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie Anno 1503 oder PORT ROYALE mochten.

82

Der Planer 3



ALLES UND ALLES: Der Fahrten-Planungs-
bildschirm des Planers. So zweckmäßig
sieht das ganze Spiel aus.

Wie passen **Trucker-Romantik** und **Excel-Tabellen** zusammen?

Leider gar nicht.

Wie die beiden Vorgänger macht Sie der Planer 3 zum Chef eines Fuhrunternehmens. Vom je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder minder üppigen Startkapital erwerben Sie ein oder zwei LKWs und warten auf Transportanfragen, die auch ohne Werbung – die aber trotzdem möglich ist – bald eintrudeln. Schweinehälften von Düsseldorf nach Paris, Kühlschränke von Berlin nach München – Ihnen bleibt nur, den Interessen ein nicht allzu unverschämtes Angebot zu unterbreiten, und Sie haben den Job. Wer allerdings nur brav jedem Auftrag hinterherfährt (im übertragenen Sinne; Sie verfolgen die Fahrt auf der Übersichtskarte), kommt nie auf einen grünen Zweig. Der Trick liegt darin, viele Ziele auf derselben Route abzuklappen. So verschlingt die Streckenplanung den Löwenanteil der Spielzeit. Leider ist gerade der Planungsbildschirm nicht nur alles andere als intuitiv, sondern auch fehlerbehaftet. So fällt beim Durchwühlen der kargen Tabellen und Menüs

kaum auf, dass **Der Planer 3** außer der Geldvermehrung eigentlich kein Spielziel hat. Das angekündigte Privatleben ist zwar enthalten, hat aber nahezu keinen Einfluss auf den Spielverlauf.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL Der Planer 3

ENTWICKLER

Med Got

PREIS

Ca. € 20,-

USK

Unbeschränkt

ZIELGRUPPE

Einsteiger, Fortgeschrittene, Profs

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einstellbar Drei Stufen

MENUSPIELEN

Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Pechung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

500 1000 1400

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassifizierung:

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & KONTRA

Speziell: Alltag im Detail

Bugs und Abstürze

Routenplanung mangelhaft

Privatleben wirkt aufgesetzt

Keine echten Spielziele

GRAFIK

30%

SOUND

22%

STEUERUNG

59%

ATMOSPHÄRE

10%

SPIELEDISIGN

146%

MENUSPIELEN

4%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SORTWAREVOOON oder SUPERSTAR MANAGER mochten.

19

CHROME

82%
PC JOKER
10/03

83%
PC ACTION
10/03

82%
GameStar
10/03

82%
4Games
10/03

Jetzt im Handel !

"Schneller Ego-Shooter in traumhafter Landschaft" Computer 10/03

PC CD

DEEP SILVER
www.deepsilver.net

techland

EAX



ERLEBE DIE GROSSTE SAGA ALLER ZEITEN - DEINE EIGENE.



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Galaxies is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. SGE and the SGE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved.

Offizielle Star Wars-Website
www.starwars.com



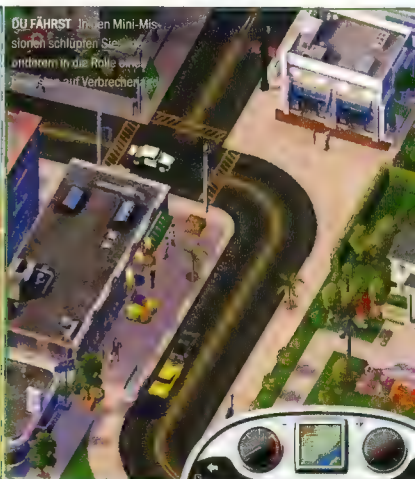
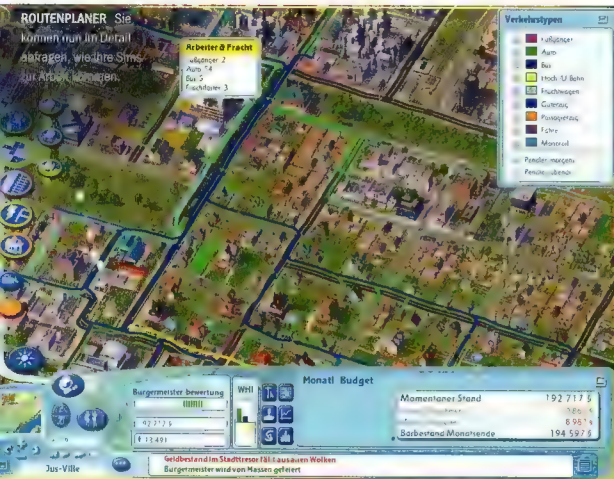


AN
EMPIRE DIVIDED™

Tauche ein in eine weit, weit entfernte Galaxie mit *Star Wars Galaxies*. Der Todesstern ist zerstört, ein Bürgerkrieg tobt zwischen den Fronten. Wirst Du neutral bleiben, schlagst Du Dich auf die Seite der Rebellen oder kämpfst Du für das Imperium? Such Dir einen Platz in diesem fantastischen Multiplayer-Online-Rollenspiel und mache das *Star Wars*-Universum zu Deiner zweiten Heimat!

WWW.STARWARGALAXIES.COM





Sim City 4: Rush Hour

Mehr als nur Bürgermeister: In Rush Hour lösen Sie nicht nur allerlei Verkehrsprobleme, sondern **auch GTA-ähnliche Mini-Missionen.**

Majestätische Prachtstraßen, imposante Brückenbauten und ein flächendeckendes Netz aus Bussen, Hoch- und U-Bahnen – in Metropolen wie Hamburg, New York oder London längst selbstverständlich. Mit dem Add-on **Rush Hour** dürfen nun auch die Bürger Ihrer Sim City in den Genuss entspannten Straßenverkehrs kommen.

Routenplaner

Das wohl wichtigste neue Hilfsmittel ist die Routenabrä-

ge: Wenn Sie auf ein Wohn-, Industrie- oder Gewerbegebiet klicken, werden die Pendelwege der Arbeiter nach Verkehrsmittel sortiert eingeblendet, so dass Sie besonders stark frequentierte Straßen und Schwachstellen im öffentlichen Nahverkehr schnell ausmachen können. Mithilfe der neuen Verkehrswege sind Engpässe schnell behoben: Ersetzen Sie stark befahrene Hauptstraßen durch breitere Alleen und schließen Sie wichtige Gebiete an ein Monorail-Netz. Sehr

praktisch ist auch, ein Hochbahn-System mit einer U-Bahn zu verbinden. Ebenfalls neu: Im „Du fährst“-Modus steuern Sie Autos, Boote, Flugzeuge oder Züge durch die Stadt. Dabei steht es Ihnen offen, ob Sie nur durch die Gegend brausen wollen oder ob Sie sich an Missionen wagen; fangen Sie beispielsweise als Polizist einen Autodieb, werden Sie mit einer besseren Bürgermeisterwertung belohnt, in der Rolle des Bankräubers winkt Ihnen eine stattliche Geldsumme. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Endlich spürt man die Vor- und Nachteile des städtischen Straßenbaus.

Tiefblaue Augenringe, käsiges Gesichtsfarbe – schuld ist *Rush Hour*. Das Add-on enthält so viele sinnvolle Erweiterungen des ohnehin schon genialen *Sim City*-Prinzips, dass man sich selten vor Müdigkeit nach lassen kann. Ich kann jetzt beispielsweise genau verfolgen, wohin meine Sims fahren, daher fällt es leicht, das öffentliche Nahverkehrsnetz an den Bedarf anzupassen. Auch das neuen Gebäude, etwa die große Grundschule oder die Musikstation machen das Bürgermeisterleben etwas einfacher. Maximal hat, zudem am Einsteiger gedacht: Der Schwierigkeitsgrad ist endlich justierbar und deutlich ausgewogener als im Hauptspiel, zudem sind vier neue und sehr ausführliche Tutorials enthalten: Sie lernen Gebäude zu erstellen, eine positive Bilanz zu schaffen, die neuen *Rush Hour*-Features zu nutzen und werden über die Tücken des Großstadt-Managements aufgeklärt.

TESTURTEIL Sim City 4: Rush Hour

ENTWICKLER EA
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-
USK Unbeschränkt
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELN
Einzel-PC: 1
Internet: 1 bis 16 Spieler

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
1200 1600 2000
Arbeitsspeicher:
1024 MB 2048 MB 4096 MB
Grafikkarte: NVIDIA GeForce 6600
Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
Durchweg sinnvolle Ergänzungen
Witziger „Du fährst“-Modus
Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
Unfassende Tutorialis
Lange Ladezeiten

GRAFIK 84%
SOUND 76%
STEUERUNG 84%
ATMOSPHÄRE 85%
SPIELEDISIGN 80%
MEHRSPIELER 0%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *Sim City 4* oder *Sim City 3000* mochten.

Empire of Magic

Auf den Spuren von Heroes of Might & Magic wandelnd, versucht sich Empire of Magic am Mix aus Rollenspiel und Runden-Strategie, scheitert jedoch kläglich. Mit einer Truppe aus Helden und Freibeutern ziehen Sie durch grobpixelige Fantasy-Lande und prügeln mit Schwertern auf Skelette und andere Monstrositäten ein – und zwischen den Kämpfen lösen Sie kleine Neben-Quests. Da das Spiel ausschließlich im Rundenmodus abläuft, brauchen Sie eine kleine Ewigkeit, um zur nächsten Quest zu gelangen. Außerdem gilt Ihr Vorrat an Aktionspunkten sowohl für Landgänge als auch für den Kampf. Falls sich Ihre Mannen also zu weit bewegen, können sie sich im Angriffsfall nicht verteidigen und segnen binnen Sekunden das Zeitliche.

DAVID BERGMANN



ENODE Die schlichte Grafik tröstet kaum über das Spieldesign hinweg.

TESTURTEIL Empire of Magic

ENTWICKLER ANBIETER
Mayhem Studios NBG

PREIS TERMIN
Ca. € 30,- Erhältlich

USK SPRACHE
n.b. Deutsch

GRAFIK	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	41%
SOUND	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	42%
STEUERUNG	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	57%
ATMOSPHÄRE	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	53%
SPIELEDISIGN	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	49%
MEHRSPIELER	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	33%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie AGE OF WONDERS 2 oder HEROES OF MIGHT & MAGIC mochten.

36

Superstar Manager

Wenn Deutschland den Superstar sucht und Dieter Bohlen hörbar talentfreie Teenies anschnauzt, sind hohe Einschaltquoten garantiert. Superstar Manager springt auf den Casting-Zug auf und macht Sie in neun Missionen zum Manager mäßig begabter Kühlböck-Verschnitte oder abgevrackter Metal-Klampfer. Ihre Aufgabe: Bands zusammenstellen, Plattenverträge an Land ziehen und Auftritte organisieren. Mit kleinen und großen Geschenken sorgen Sie dafür, dass die Songs öfter im Radio laufen und sich Bandmitglieder nicht an die Gurgel springen. Das Ganze ist zwar putzig aufgemacht und es gibt viel zu tun, doch wer das Spiel einmal durchschaut hat, wird mit keiner Mission länger als 20 Minuten verbringen. DAVID BERGMANN



GINMICK Abgemischte Songs dürfen Sie als Soundfiles abspeichern.

TESTURTEIL Superstar Manager

ENTWICKLER ANBIETER
USM USM

PREIS TERMIN
Ca. € 20,- Erhältlich

USK SPRACHE
Unbeschränkt Deutsch

GRAFIK	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	52%
SOUND	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	49%
STEUERUNG	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	83%
ATMOSPHÄRE	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	28%
SPIELEDISIGN	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	57%
MEHRSPIELER	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie GAME TYCOON oder MAD TV mochten.

42

NEU

OIL CONTROL GEL-CREME

GESICHTSPFLEGE

CONTROL CREME

ZEIG DICH

GESICHTS-KONTROLLE FÜR EHER FETTIGE HAUT

Mehr Pflege-Tipps für Männer unter www.NIVEA.de/maennersache

Wir beraten Sie gern: service@NIVEA.de oder 1801 40 34 12



Rollercoaster Tycoon 2: Time Twister



GUT HOLZ Im Sherwood Forest lau-
fen die Besucher durch lebendige
Wälder und können die
Königliche Jagd verfolgen.

Verrückte Zeiten:
Add-on Nummer 2
schickt Sie durch
die Jahrtausende.

Die mittlerweile zweite Zusatz-CD zum ungebrochen populären Themenpark-Aufbauspiel enthält ein Paket aus 14 frischen Szenarien, die das übergeordnete Thema „Zeitreise“ durch den Rollercoaster Tycoon-Fleischwolf drehen:

Antike Mythologie, Art déco, Science-Fiction, Rock 'n' Roll, Prähistorie – zu jedem Motto gibt es thematisch passende Attraktionen und Zielelemente, etwa Plastik-Dinos, Flower-Power-T-Shirt-Buden, Burgmauern, Wolkenkratzer, Aliens, Riesen-Skelette, Statuen, Wege oder Vulkane, zum Teil sogar animiert. Stark Gokarts flitzen Fred-Feuerstein-Vehikel über die Strecke und im Sherwood-Forest-Freizeitpark wird die gute alte Matterhornbahn durch eine „Schwarzer Tod“-Bahn ersetzt, wo die Fahrgäste in rattenähnlichen Gondeln durch die Kurven donnern. Pluspunkte gewohnter Suchteffekt, Dutzende neuer witziger Attraktionen, enormer Lieferumfang. Aber: Die abgefahrenen Locations (Meteoritenkrater, Gefängnis-Insel, Jurassic-Park-Eiland) lassen weniger Freizeitpark-Flair aufkommen.

PETRA MAURÖDER

TESTURTEIL RCT 2: Time Twister

ENTWICKLER Chris Sawyer
PREIS Ca. € 50,-
USK Unbeschränkt
TERMIN 06.11.03
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstufig bis Drei-Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Internet: - Netzwerk: 1 Sp./Packung

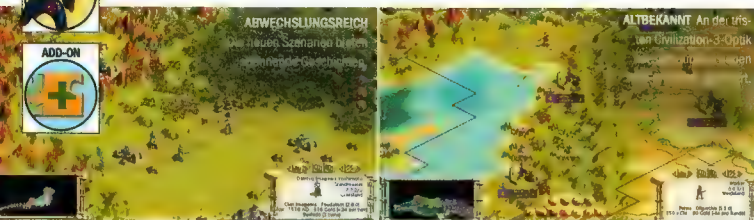
TESTCENTER 32 Bit, 640x480
Prozessor in Megahertz: 300 600 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
Ungewöhnliches Szenariodesign
Originale Attraktionen aus verschiedenen
Zeiten
Teils gruselige Animationen
Nicht mehr tauschbare 2D-Grafik

GRAFIK 60%
SOUND 75%
STEUERUNG 85%
ATMOSPHÄRE 75%
SPIELEDISIGN 81%
MEHRSPIELER 4%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen,
wenn Sie ROLLERCOASTER TYCOON
oder ZOO TYCOON mochten.

Civilization 3: Conquests



Die Mehrspielerfans sind bedient -
jetzt sind die Solo-Strategen dran.

Vorweg eine schlechte Nachricht für alle Käufer von **Play The World: Conquests** enthält alle Änderungen und Features des vorangegangenen Add-ons. Der Groll über verschenkte 30 Euro dürfte sich angesichts der frischen Neuerungen des Erweiterungssets jedoch schnell legen. So ist es beispielsweise

endlich möglich, die Karteneinstellungen komplett zufallsberechnen zu lassen. Außerdem neu: ein extraheftiger Schwierigkeitsgrad namens „Sid“. Im Gegensatz zu **Play The World** konzentriert sich **Conquests** auf den Solo-Part, der Sie mit neuen Szenarien auf Schatzsuche in die Antike schickt oder im mittelalterlichen Japan um

Ruhm und Ehre unter den Shogunen kämpfen lässt. Sieben frische Zivilisationen werden in die **Civilization**-Welt eingeführt – darunter unter anderem die Sumerer, die Holländer und die Maya. Zu guter Letzt erfährt auch der Mehrspielermodus weitere Neuerungen wie eine verbesserte Chat-Funktion und neue Siegbedingungen. Ein dick geschnürtes Strategiepaket für alle, die das Nur-noch-eine-Runde-Verlangen nach **Civilization 3** noch nicht verloren haben.

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL Civilization 3: Conquests

ENTWICKLER Firaxis
PREIS Ca. € 30,-
USK Ab 6 Jahren
TERMIN Enthältlich
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Internet: - Netzwerk: 8

TESTCENTER 32 Bit, 640x480
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
Sieben neue Zivilisationen
Frische Singleplayer-Einstellungen
Alle Play The World-Features
Neuereichten Neuerungen
Abstrakte 2D-Grafik

GRAFIK 45%
SOUND 15%
STEUERUNG 75%
ATMOSPHÄRE 40%
SPIELEDISIGN 82%
MEHRSPIELER 69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen,
wenn Sie PLAY THE WORLD oder
CIVILIZATION mochten.

Vegas Tycoon

Wirtschaftssimulationen haften der Ruf an, trocken zu sein wie Wüstensand – dabei gibt es doch Spiele wie **Vegas Tycoon**! In der kunterbunten Glitzerwelt von Vegas bauen Sie Gasthäuser, Unterkünfte und Casinos der unterschiedlichsten Art. Ziel ist es, den Leuten das Geld aus der Tasche zu ziehen. Dabei müssen Sie auf deren Bedürfnisse Acht geben: Die Massen bevorzugen einarmige Banditen und Striplokalen, der Millionär dagegen fühlt sich am Spieltisch unter sanftem Neonlicht am wohlsten. **Vegas Tycoon** spielt sich flüssig, ist komplex, aber nicht überladen und schaut hübsch aus: In der Nacht ist die simulierte 3D-Welt so schön wie eine Postkarte direkt aus der Entertainment-Metropole.

THOMAS WEISS



GLITZERWELT Nachts verwandelt sich Las Vegas in ein Lichtermeer.

TESTURTEIL Vegas Tycoon	
ENTWICKLER Deep Red	ANBIETER Empire
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN 30.10.2003
USK Unbeschränkt	SPRACHE Deutsch
GRAFIK	80%
SOUND	77%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELEDISIGN	71%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO INC.** oder **CASINO EMPIRE** möchten.

Die Sims: Hokus Pokus

Die Sims-Welt wächst weiter: Vor den Toren der Stadt haben sich fahrende Gaukler, Magier, Artisten und allerlei Zirkusvolk niedergelassen und einen Jahrmarkt eröffnet. Dort führen Ihre Sims Zaubershows vor, für die sie Magie-Münzen erhalten. Mit denen können wiederum Zutaten für komplexere Zaubersprüche – etwa Koboldstaub oder Drachentränen – angeschafft werden. Bis zu einem erfolgreichen Auftritt bedarf es aber etwas Übung. Mit genügend Magie-Münzen dürfen Sie sogar in ein echtes Geisterhaus ziehen. **Hokus Pokus** eröffnet zwar interessante Entwicklungsmöglichkeiten und enthält praktische neue Gegenstände (unter anderem ein Luxusbett), bietet aber kein echtes Ziel und spielt sich etwas zu zäh. JUSTIN STOLZENBERG



MAGISCH Auf dem Jahrmarkt haben sich Zauberer angesiedelt.

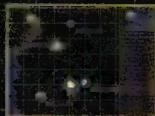
TESTURTEIL Die Sims: Hokus Pokus	
ENTWICKLER Maxis	ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN Ermittlich
USK Unbeschränkt	SPRACHE Deutsch
GRAFIK	63%
SOUND	73%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELEDISIGN	72%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS: MEGASTAR** oder **THE PARTNERS** möchten.

STERNENSCHIFF CATAN



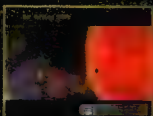
DAS STRATEGISCHE WELTRAUMABENTEUER



Freie Missionswahl in drei umfangreichen Kampagnen.



Nur wer geschickt Handel treibt, kommt weiter.



Finde den Weg nach Hause, Sternenfahrer!

Die neueste PC-Umsetzung des faszinierenden Catan-Universums. Für alle Strategen und Catan-Fans ab 24. Oktober im Handel.

www.sternenschiffcatan.de



rockazonga

CATAN



EMPIRES

DIE NEUZEIT



Langschwertkämpfer heben ihre Schilde zum Schutz vor feindlichen Bogenschützen.

Die beeindruckende Kreuzritter-Kavallerie kann Feinde angreifen - oder befehlen.

Setzen Sie Pfeile ein oder die vom stehende Bombarde.

Befehlen Sie Pezhochern das Schachtelfeld mit brennendem Pech zu trinken.

Schottische Elite-Infanterie kämpfen in festen gegnerischen Formationen.

Auf ihren Befehl zählt der Armbrustschütze Feinde mit Giftbolzen.

Spornen Sie den Feind aus - mit einem im Baum versteckten Beschießungsposten.

MITTELALTER

ACTIVISION

www.activision.de

POWERED BY
GAME SPY

STAINLESS STEEL  **STUDIOS**

© 2003 Stainless Steel Studios, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Empires: Die Neuzeit ist ein Warenzeichen von Stainless Steel Studios, Inc. Activision ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Zeichen sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

**PC
CD
ROM**

EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.



Schließen Sie versuchte
Kuhkadaver über feindliche
Mauern



RUSSLAND



FRANKREICH



KOREA



DEUTSCHLAND



USA



ENGLAND



CHINA

SCHIESSPULVER-ZEITALTER

Befähigen Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem
Nahenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.



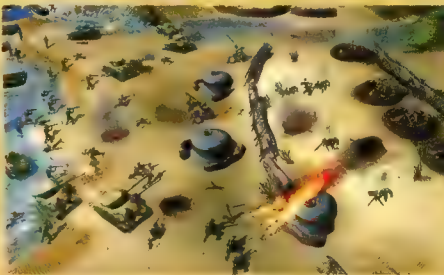
IMPERIALES ZEITALTER

Agieren Sie in drei handlungs-basierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte.
Verheilen Sie Ihre Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe



ERSTER WELTKRIEG

Führen Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen
Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen



ZWEITER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik
und berauschenden Filmsequenzen aus der Sicht eines Generals.

ECHTZEIT-STRATEGIE
SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

JETZT ERHÄLTlich!
EMPIRESRTS.DE



„spannende Kampagnen, perfekte Balance“
- Gamestar 11/03

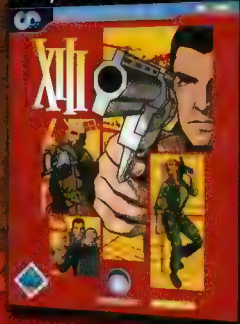


XIII



SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...
... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!

PlayStation 2



KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS.
NUR EINE NUMMER...

WWW.XIII-THEGAME.COM

PlayStation 2



gamaloft

DARGAUD

UBISOFT

ACTION

Ego-Shooter Action-Adventure Jump-Runs



Jedi Academy

Es hält wie ein Tausendstimmchenchor durchs Universum: „Mehr Spielzeit, bitte!“ Darin waren sich die PC-Games-Leser einig – man ist mit rund zehn Stunden Spielzeit einfach viel zu schnell durch. Bemängelt wurde auch der Einsatz der veralteten

Quake 3-Engine, die es einfach nicht schafft, hübsche Außenareale darzustellen. Als positive Punkte wurden dagegen die Lichtschwertkämpfe, die geschmeidige Steuerung und das dadurch aufkommende Star Wars-Flair genannt.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...

... das erste Star Wars-Videospiel 1982 für die Intellivision- und Atari 2600-Spielkonsole auf den Markt kam? Es trug den Namen *Star Wars: The Empire Strikes Back* und der Spielablauf bestand darin, als Pilot eines Snowspeeders die imperialen Walker abzuschießen.

... *Jedi Knight 2: Jedi Outcast* für günstige 30 Euro in Ubisofts Spielepaket *Gold Games 7* zusammen mit neun anderen Titeln erhältlich ist?

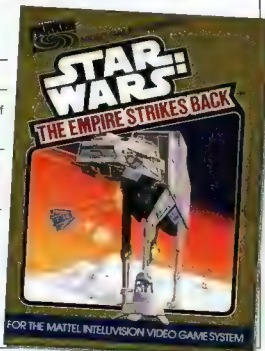
... insgesamt circa 100 Star Wars-Computer- und -Videospiele entwickelt wurden?

... die Synchronisation und Übersetzung von *Knights of the Old Republic* (Vorschau auf Seite 52) laut Firmenangaben rund 280.000 Euro verschlungen hat? Der Audiopart des Rollenspiels umfasst insgesamt 610.000 Wörter.

... *Jedi Knight 2: Jedi Outcast* den VUD-Gold-Award bekam? Die Auszeichnung wird für Spiele vergeben, die sich innerhalb der ersten zwölf Monate nach Erscheinen in den Ländern Deutschland, Österreich und der Schweiz über 100.000 Mal verkaufen.

... *Rebel Assault* das erste Spiel war, das ausschließlich auf CD-ROM erschien und damit den Laufwerken 1993 zum Durchbruch verhalf?

... unter dem Darth-Vader-Kostüm des Films der relativ unbekannte Schauspieler David Prowse schwitzte, der wegen seines britischen Akzents aber nicht die Sprechrolle übernehmen durfte? Als Stimme hat sich George Lucas für James Earl Jones entschieden; Darth Vaders Gesicht hingegen gehört Sebastian Shaw.



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
Animationen	2+
KLANG	
Musik	2+
Soundeffekte	1-
Kommentare/Sprachausgabe	3
SPIELEDISIGN	
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2+
Einsteigerfreundlichkeit	2
Mehrspielermodus	2-
Innovationen	2-
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pcgames.de

Würden Sie Knights II weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Rasante Lichtschwertzuelle
- 2. Geschmeidige Steuerung
- 3. Typisches Star-Wars-Flair
- 4. Motivierender Multiplayer-Modus
- 5. Tolle Macht-Fähigkeiten

- 1. Kurze Spieldauer
- 2. Veraltete Grafik
- 3. Schwierigkeitsgrad zu leicht
- 4. Wenig Langzeitmotivation
- 5. Langweilige Story

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARIO GRÖBER, Bankkaufmann aus Fulda/Brück: „Das Spiel ist eine Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Geniale Abwechslungen werden eingebracht. Lichtschwertduelle im gleichem Modus vom Feinsten inszeniert. Leider ist die Speedauer dürrig (oder lag das daran, dass ich nicht mehr loskam?). Die Grafik ist zwar okay, jedoch ist man schon Besseres gewohnt.“

BENJAMIN REICHSTEIN, aus Bayreuth: „Jedi Academy hat mich enttäuscht. Die Grafik sieht nicht wirklich spektakulär aus und die Gegner brauchen dauernd die gleichen Schilde. Die Entscheidung zwischen dunkler und heller Seite hätte viel eher eingesetzt werden sollen, damit man zwei komplett unterschiedliche „Kampagnen“ spielen kann.“

JULIUS KUSCHKE, Schüler aus Flensburg: „Jedi Academy ist besser als der Vorgänger: noch mehr spannende Lichtschwertduelle mit hundertweisen bösen Grits. Die Levels sind abwechslungsreich und machen Spaß. Man fliegt man vor einem mutierten Rancor, mal rast man mit Speederbikes durch die Gegend oder kämpft gegen Boba Fett. Action pur! Leider zu kurz.“

BERND SCHALGE, Schüler aus Witten: „Wie schon der Vorgänger: ein sehr schönes Spiel! Das System mit der frei wählbaren, recht kurzen Missionen ist gut, aber ich hätte davon auch gar nicht gerne doppelt so viele zur Auswahl stehen können. Insgesamt ist Jedi Academy viel zu kurz. Die Story ist nett, fesselt allerdings nicht sehr und das Ende ist zu vorhersehbar.“



Call of Duty

Das Medal-of-Honor-Team legt seinen Shooter-Erfolg unter frischer Flagge neu auf. **Diesmal sind Sie nicht allein:** Zusammen mit hunderten Amerikanern, Engländern und Sowjets lehren Sie die Wehrmacht das Fürchten.



ALTERSEMPFEHLUNG

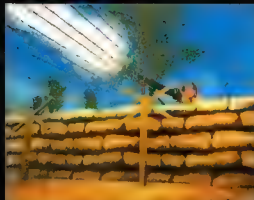


VIDEO AUF DVD



Wohle Deckung

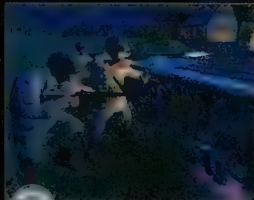
In den meisten Missionen können Sie auf die Unterstützung Ihrer Kameraden bauen – mal nur eine Hand voll, mal dutzende. Die computergesteuerten Soldaten haben eine ganze Reihe Tricks drauf, die sie nicht zum bloßen Kanonenfutter degradieren. Eine Auswahl:



Wenn ein MG in der Nähe ist, klemmen sich die Pappkameraden dahinter und feuern auf Angreifer.



Statt einfach draufloszustürmen, lassen die KI-Kollegen erst mal vorsichtig um die Ecke schauen.



Deckung wie Mauern, Fahrzeuge oder andere Kugelfänger werden automatisch genutzt.



Während einige vorrücken, geben andere Ihnen Feuer-schutz.

Das Rezept ist bekannt: Der einsame Held stürmt die gegnerischen Stellungen und räumt im Alleingang mit einer halben Armee auf. So funktionierten bislang fast alle Weltkriegs-Actionspiele. Nicht so *Call of Duty*. Im Erstlingswerk von Infinity Ward (gegründet von den *Medal of Honor*-Schöpfern) sind Sie nur einer von vielen. Seite an Seite mit Dutzenden Fallschirmjägern erleben Sie die Landung in der Normandie, jagen mit einem britischen Kommandoteam einen Staudamm in die Luft und verteidigen mit Horden von Rotarmisten das zerbombte Stalingrad.

Hilfe von Genosse Computer

Anders als in Team-Shootern vom Schlage eines *Hidden & Dangerous 2* (Test ab Seite 150) hören Ihre Teamkameraden nicht auf Ihre Befehle, sondern agieren völlig unabhängig, stürmen vor, gehen in Deckung und nehmen Ziele unter Feuer. Die meisten Aktionen werden durch Skripts in Gang gesetzt, etwa wenn – wie erwähnt – eine Gruppe Sowjet-Soldaten den Roten Platz in Stalingrad stürmt. Aber der Ausgang ist nicht vorbestimmt. Mal

wird der Fahnenträger von einer MG-Garbe erfasst, mal bringt ein Scharfschütze das Nest rechtzeitig zum Schweigen und fast alle schaffen es bis zur rettenden Deckung. Natürlich gewinnen Ihre Kollegen nicht den Level für Sie. Sie können sich also nicht hinter irgendeiner Mauer verschansen und warten, bis alles vorbei ist. An vielen Stellen lassen sie Ihnen den Vortritt und rücken erst nach, wenn Sie etwa ein Widerstandsnest ausgeräuchert haben. Aber gerade in den beiden höheren der vier Schwierigkeitsgrade werden Sie die Unterstützung nicht missen wollen. Mehr als einmal wird Ihnen einer der Computer-Kameraden den Hintern retten, weil er zum Beispiel Verteidiger mit Sperrfeuer in Schach hält, während Sie drauflossprinten. Im Gegenzug sollten Sie auf Ihre Mitstreiter Acht geben und ihnen den Rücken freihalten.

Treffer unvermeidlich

Zwar sind die KI-Kollegen keine ganz großen Leuchten. Es kann schon mal vorkommen, dass Sie ein Haus stürmen und Ihnen die Jungs „zur Unterstützung“ eine Granate hinterherwerfen. Dafür arbeiten sie zu-

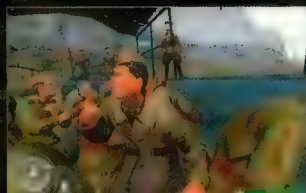
sammen, geben sich gegenseitig Feuerschutz, ducken sich etwa unter ein Fenster, nur um dann blitzschnell aufzutauken, eine Salve abzugeben und wieder zu verschwinden. Solche Tricks haben die Gegner allerdings auch drauf. Wenn Sie nicht ständig die Schnellladen-Taste bemühen wollen, sollten Sie möglichst vorsichtig vorrücken. Nur im einfachsten Modus kann Ihr Alter Ego mehr als zwei, drei Treffer wegstecken. Im schwierigsten genügt manchmal schon eine Kugel und Sie hauchen Ihr Bildschirmleben aus – was die Linschaltung leider nahezu unspielbar macht, denn es gibt Situationen, in denen Sie sich dem feindlichen Feuer unweigerlich aussetzen müssen. Etwas wenn Sie sich hinter ein Stand-MG schwingen, um einen Ansturm zurückzuwerfen.

Actionreiches Triumvirat

Solche Sequenzen sind nur ein Teil der vier abwechslungsreichen Kampagnen, die insgesamt 24 Missionen umfassen. Da sollen Sie mit einer Flak Stukas vom Himmel holen, mit der Panzerfaust schweres Gerät zu Altmüll verarbeiten oder als Beifahrer auf einem LKW die Verfolger niederhalten. Sie

Die rote Flut

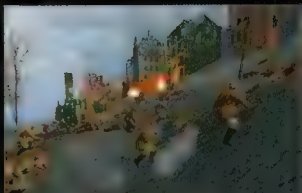
Die Levels in Call of Duty sind eine aufregende Mischung aus automatisch ablaufenden, halb interaktiven Flussozenen und typischen Ego-Shooter-Sequenzen. Drei Levels bilden den Kampf um Stalingrad. Eine Manöverkritik der ersten beiden Abschnitte haben wir für Sie hier zusammengefasst.



Landungsboote bringen Ihre Abteilung über den Don ans Ufer von Stalingrad. Die Ansprache des Politoffiziers wird vom Heulen der Stukas unterbrochen, die den Konvoi attackieren. Zwei der Nachbarboote gehen in Flammen auf. Kameraden stürzen sich panisch ins Wasser, nur um von den Kommissaren in den Rücken geschossen zu werden.



Am Landungssteg angekommen, wird Ihr Boot von einer Fliegerbombe in den Flussgrund gebohrt. Mit knapper Not entkommen Sie der Explosion, erhalten aber bei der Ausstiegungsausgabe kein Gewehr, sondern nur fünf Schuss Munition. „Wenn Ihr Vordermann fällt, schnappen Sie sich seine Waffe“, heißt es. Als ob das so einfach wäre.



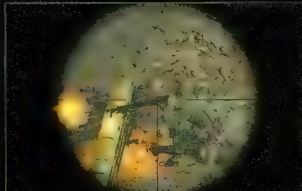
Im Kugelhagel der Maschinengewehre erstürmen Sie den Hügel vor der Stadt. Überall schlagen Granaten ein, Stukas fliegen Sturzangriffe, die Explosionen reißen Ihre Genossen von den Füßen. Ihre Ohren pfeifen. Gerade noch können Sie sich hinter einer Mauer in Sicherheit bringen, doch da wartet schon die nächste Gefahr.



Sergeant Borodin ist der Scharfschütze Ihrer Kompanie und schon länger dabei. Aber selbst er hat keine Chance gegen das Abwehrfeuer. Die Lösung: Sie sollen den Köder für die deutschen MG-Schützen spielen, während er die Nester ausbittet. Es klappt tatsächlich. Zusammen mit Borodin finden Sie endlich in einer Hausruine Schutz.



Das Glück währt nicht lange. Ihre nächste Aufgabe ist es, zusammen mit dutzenden von Sowjetsoldaten den Roten Platz zu stürmen – und Sie haben immer noch kein Gewehr. Pech für den Fahnenträger: Er stoppt die Kugel, die für Sie gedacht war. Glück für Sie: Jetzt bekommen Sie seine Waffe und dürfen endlich zurückschießen.



Nachdem Sie sich zusammen mit drei anderen Jungs durch zertrümmerte Häuser gekämpft haben, nehmen Sie die deutschen Stellungen von der Flanke mit einem Scharfschützengewehr unter Beschuss. Den Rest erledigen die anrollenden russischen Tanks automatisch. Weiter geht's zum letzten Abschnitt der Schlacht um Stalingrad.

durchleben nacheinander die Schicksale dreier alliierter Soldaten: des amerikanischen Fallschirmjägers Private Martin, des britischen Kommandokämpfers Sergeant Evans und des frisch eingezogenen Sowjetarmisten Alexei. Die Laufbahnen könnten kaum unterschiedlicher sein. Während die beiden

Westalliierten zur Elite ihres Landes zählen und mal als Einzelkämpfer auf leisen Sohlen feindliche Festungen infiltrieren, mal im Verband zum Großangriff blasen, ist der Russe Alexei ein Niemand, der sich selbst sein Gewehr erst verdienen muss. Richtig gelesen: Wenn Sie zusammen mit dutzenden Ver-

ängstigten an den Ufern des Don aus Ihrem Landungsschiff klettern und in die Reihe der Rekruten treten, drückt man Ihnen keine Waffe in die Hand. „Wenn Ihr Vordermann fällt, schnappen Sie sich seinen Karabiner und stürmen vor“, lautet die lapidare Anweisung des Offiziers, der die Angekommenen einweist. Wer **Enemy at the Gates** gesehen hat, kennt diese Szene. Ihre Kameraden fallen zu Dutzenden im Sperrfeuer der deutschen Artillerie. Verängstigt und mit einem Pfeifen auf den Ohren schaffen Sie es auf allen vieren bis zum rettenden Kugelschatten eines Mauerteils. „Hey du, Junge“, blafft Sie einer der wenigen Veteranen an. „Wenn du bis zu dem Autowrack dort drüben rennst, knipse ich die Maschinengewehre da oben aus.“ Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als loszusprinten und den Köder zu spielen. Dreimal fordern Sie Ihr Glück heraus, verfolgt

von den Maschinengewehrsalven der Invasoren. Dann finden Sie endlich selbst einen Schießprügel. Wenn Sie durchhalten, dürfen Sie in einem der folgenden Levels als Kommandant einen Sowjet-Panzer befähigen und später gar zusammen mit Ihren Kameraden die rote Flagge auf dem Reichstag hissen.

Vorlage aus Hollywood

Nicht nur im Kino haben sich die **Call of Duty**-Macher bedient. Neben der geschilderten Szene aus **Enemy at the Gates** spielen Sie beispielsweise eine Folge der amerikanischen Fernsehserie **Band of Brothers** nach, in der die Fallschirmjäger eine deutsche Artilleriestellung ausheben. Andere Skript-Sequenzen erinnern an den inoffiziellen Vorgänger **Medal of Honor: Allied Assault**. Etwa wenn Sie eine wichtige Brücke gegen eine Konterattacke verteidigen müssen. Erst als Scharfschüt-



BURG BRUNWALD
Als amerikanischer Fallschirmjäger befreien Sie Kriegsgefangene aus einer Bergküstung in der



***ihn besitzen ist nicht drin...
richtig heizen aber schon!***

Die einzigen Ferrari™-Replika Lenkräder für PC oder PlayStation® 2

Ebenfalls mit Ferrari®-Lizenz:



Universal 360 Modena®
für PlayStation®2 / PS one™ /
Xbox® / GameCube™



360 Modena® Wireless
für PlayStation®2 / PS one™



360 Modena® Force GT
für PlayStation®2 / PS one™ or Xbox®



Scuderia Analog Gamepad
für PlayStation®2 / PS one™



F1 Force Feedback
für PC

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.de

©GUILLEMOT CORPORATION 2003. THRUSTMASTER® IS A REGISTERED TRADEMARK OF GUILLEMOT CORPORATION S.A. ALL RIGHTS RESERVED. FERRARI®, ENZO FERRARI™, 360 MODENA® ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF FERRARI S.P.A. PLAYSTATION®, PS ONE™ ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. MICROSOFT, XBOX AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. GAMECUBE™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO CO. LTD. ALL OTHER TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. PHOTOS NOT BINDING. CONTENTS, DESIGN AND SPECIFICATIONS ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE AND MAY VARY FROM ONE COUNTRY TO ANOTHER.

Ferrari

Official Licensed Product

CALL OF DUTY TESTCENTER



Inhalt & Features

- 24 Missionen in vier Kampagnen
- Amerikanische, britische und sowjetische Seite
- Knapp 20 Waffen
- Schauplätze aus Filmen, Büchern und anderen Spielen
- Mehrspielerpart mit fünf Modi und zwölf Maps

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Medal of Honor: Allied Assault (dt.), Vietcong
Entwickler:	Infinity Ward
Vom gleichen Entwickler:	
Publischer:	Activision
Adresse des Publishers:	Brunnfeld 2-6 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers:	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Offizielle Website:	www.callofduty.com
Website des Publishers:	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.infinityward.com
Beste Fansite:	www.callofduty.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch mit 24 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	5 Stunden

Im Wettbewerb

	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Vietcong	Call of Duty
GRAFIK	72	80	79
Detailliertheit Szenarien	75	87	80
Detailliertheit Objekte	75	79	75
Vielfalt der Szenarien	75	79	79
Animation der Objekte	75	84	85
Effekte	71	82	83
SOUND	91	86	95
Musik	92	87	95
Sprecherstimmen	89	84	89
Schnittstelle/Kommunikation	90	84	93
STEUERUNG	89	89	89
Bedienungsmethoden/Handhabung	84	88	90
Präzision der Steuerung	90	90	88
Übersichtlichkeit/Parasiten	90	90	90
ATMOSPÄRE	83	82	84
Spannung/Unterstützung	82	82	87
Realismus/Identifizierbarkeit	71	85	83
Spiel/Dialog/Kommunikation	82	83	79
Immersion	85	84	90
SPIELDESIGN	75	84	80
Arbeitsaufwand/Spielzeit	85	77	69
Einstufigkeit/Identifizierbarkeit	81	80	87
Anforderung an das Spielverständnis	80	86	85
Vielfalt der Spielmechaniken	75	85	88
Innovation	74	78	87
MEHRSPIELERMODUS	81	83	85
Abwechslung der Spielmodi	83	85	85
Interaktion mit Mitspielerpartnern	79	78	80
Einsatzmöglichkeiten	82	83	80

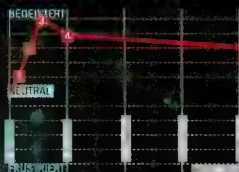
TEST-AUSGABE:	PGS 02/02	PGS 05/03	PGS 12/03
WERTUNG:	82	80	83

Pro & Contra

- Gekennzeichnete Animationen
- Gleichmäßige Explosions
- Unvollständige Landschaft
- Hohe Spielgeschwindigkeit
- Gekennzeichnete Soundtracks
- Realistische Waffen-Effekte
- Deutsche Synchronisation nur in bestimmten Teilen
- Standard-Ego-Shooter-Szenario
- Gekennzeichnete Waffen-Ansichten
- Spannende Story-Szenarien
- Unvollständige, teilweise nicht funktionierende Spielmechaniken
- KI der Missionen drückt
- Keine wirklich Neues
- Höchster Schwierigkeitsgrad
- Zyklisch durchgespielt
- Abwechslungsreiche Maps
- Keine Karten
- Ausbalancierter Waffensatz

WURDE WART:	PGS 02/02	PGS 05/03	PGS 12/03
WERTUNG:	82	80	83

Motivationskurve



- Nichts Neues im Tutorial: ein Ausbildungslager, wie man es aus Kriegsfilmen kennt.
- Von Anfang an setzt Call of Duty auf unkomplizierte Action. Es gibt keine Rehaufgaben.
- Die russische Kampagne ist die bislang spannendste. Der Höhepunkt: Stalingrad.
- Der Solo-Modus endet mit einem fulminanten Finale. Bleibt noch der Mehrspielerpart.

Leistungs-Check



	MINIMALE DETAILS	MITTLERE DETAILS	MAXIMALE DETAILS
PROZESSOR	500 MHz	1000 MHz	1800 MHz
RAM	128 MB	256 MB	512 MB
GRAFIKKARTE	800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	1024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	1280 x 1024, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400
KLASSE 2	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400
KLASSE 3	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400
KLASSE 4	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400	GeForce 256, GeForce 3, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400, GeForce 400

ze, später mit der Panzerfaust als Feuerwehr gegen die Wehrmachts-Tanks, die von allen Seiten anrollen. Die Choreographie stammt vom Drehbuchschreiber Michael Schiffer, der unter anderem für *Crimson Tide* und *Peacemaker* verantwortlich zeichnet. Untermalt wird die Handlung von einem absolut filmreifen Symphonie-Soundtrack.

Wie die Bilder erinnert der Realismus eher an Hollywood denn an schraubengenaue Simulation vom Schlage eines IL-2 Sturmovik. Zwar gilt die Faustregel, dass alle der rund 20 Knarren besser treffen, wenn man sich Zeit zum Zielen nimmt, aber auch Dauerfeuer-Freunde werden ihren Spaß haben. Schließlich hinterlässt jeder Gegner nach dem Exitus seine Knarre nebst vollem Magazin und ein, zwei Patronen genügen normalerweise, um einen Feind in die ewigen Bit-Gründe zu senden.

Geöffnete Grafik

In Szene gesetzt wird das alles wie schon *Medal of Honor: Allied Assault* von einer aufgebahrten Version der gu-

ten, alten Quake 3-Engine. Der haben die Programmierer unter anderem endlich beigebracht, größere Außenlandschaften darzustellen; frühere Quake 3-Spiele wie *Soldier of Fortune 2* waren in puncto Sichtweite und Architektur arg eingeschränkt. Außerdem schafft es *Call of Duty*, selbst mehrere Dutzend Figuren gleichzeitig in Bewegung zu setzen – die lebensechten Animationen sind eine Klasse für sich. Im Vergleich mit kommenden Titeln wie *Half-Life 2* oder *Medal of Honor: Pacific Assault* sieht *Call of Duty* leider trotzdem alt aus und auch mit aktuellen Optik-Leckerbissen wie *Chrome* kann der Activision-Shooter nicht gleichziehen. Auch wenn das Leveldesign stellenweise hüftdächtig ist – etwa im zerstörten Berlin – ist die Engine manchmal überfordert. Der Hürtengwald, in dem die Ardennenoffensive tobt, erinnert beispielsweise eher an eine verschnittene Salzkruste. Ein Leveleditor soll nachgeliefert werden; vielleicht entlocken ja findige Fans dem Quake 3-Code noch anscheinliche Wälder.

RODGER STEIDT

Multiplayer-Optionen

Mit Freunden machen die Bildschirm-Schichten gleich mal so viel Spaß. *Call of Duty* hält zwölf Mehrspieler-Arenen bereit (meist Abwandlungen von Levels aus dem Solo-Format), auf denen bis zu 64 Spieler Platz finden. Neben den beiden Klassikern Deathmatch und Team Deathmatch stehen drei spezielle Spielmodi zur Wahl.

„Bergung“ erinnert an *Capture the Flag*. Ein Team soll Dokumente stehlen, das andere genau das verhindern.

In „Hinter den feindlichen Linien“ wird eine Hand voll alliierter Spieler von einer Überzahl Soldaten der Achsenmächte gejagt. Sobald Letztere einen Treffer landen, tauschen sie mit ihrem Opfer den Platz.

„Suchen und Zerstören“ ist am ehesten mit Counter-Strike zu vergleichen. Beispielsweise soll ein US-Team Flak-Geschütze zerstören, die von der Gegenseite bewacht werden.



HEAVY METAL Eine Level verbringen Sie in der Kommandantenkuppel eines russischen Panzers



MEINUNG

CHRISTIAN MÜLLER



Private Martin, Sergeant Evans, Genosse Alexei, retour und wieder von vorne: Rollentausch in einem Episodenspiel.

Klasse und abwechslungsreich: Als Amerikaner bereite ich den D-Day vor, als Briten sabotiere ich das Schlachtschiff Tirpitz und als Russe befreie ich Stalingrad. Infinity Ward spendiert uns hervorragende inszenierte Zeitgeschichte, die ohne Probleme das Zeug zum Spiele-Klassiker gehabt hätte. Schade nur, dass die spannenden Ereignisse einzelne, abgeschlossene Episoden bleiben und es den Entwicklern nicht gelungen ist, die Szenarien in ein großes Ganzes zu packen. Was mir einfach fehlt, ist Hintergrundgeschichte, die das Geschehen zusammenhält und eine größere Nähe zu den Hauptcharakteren herstellt. Damit hätte *Call of Duty* ganz locker meinen Shooter-Olymp erklimmen. Ein Extra-Lob gebührt der wirklich herausragenden Soundkulisse, die für mich viel mehr zur beklemmenden und authentischen Atmosphäre beiträgt als die zwar betagte, aber dennoch feine Quake 3-Grafik.

MEINUNG

RODGER STEIDT



Um es frei nach den Prinzen zu sagen: Das hab ich schon gespielt. Eyo, eyo!

Dass das *Medal of Honor*-Team seinen Shooter-Erfolg unter neuem Namen wiederholen will, kann ich ihm kaum übel nehmen. Dass es das „Wiederholen“ etwas zu wörtlich nimmt, schon. Von der fall-schirm-Landung in der Normandie bis hin zu den Häuserkämpfen im zerstörten Berlin hatte ich ein ständiges Déjà-vu, sei es aus dem inoffiziellen Vorgänger oder Kinofilmen wie *Enemy at the Gates*. Dass *Call of Duty* trotzdem von der ersten bis zur letzten Minute spannend bleibt, hat es den vielen epischen Skript-Sequenzen zu verdanken, die mich hautnah miterleben lassen, was ich bislang nur auf der Leinwand betrachten durfte: wie Hunderte Rotarmisten die Hügel von Stalingrad stürmen, wie ein Dutzend T-34-Panzer die verschnittenen Ebenen von Ostpreußen zerplüßt. Schade nur, dass das Vergnügen ein kurzes ist. Shooter-Veteranen sollten im zweitbesten Schwierigkeitsgrad spielen, sonst flimmert nach fünf bis sechs Stunden der (sehr coole) Abspann über den Schirm.

TESTURTEIL

Call of Duty

ENTWICKLER: Infinity Ward

ANBIETER: Activision

PREIS: Ca. € 45,-

TERMIN: Enthalten

USK: Ab 18 Jahren

SPRACHE: Deutsch

ZIELGRUPPE: Erstbesitzer, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstarboer, Drei Stufen

MEHRSPIELER: Einzel-PC, 1 Netzwerk: 64

Internet: 64 1 Sp./Packung

TESTCENTER: 3000, 1200, 1500

Prozessor in Megahertz

Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB

Grafik-Chip-Klassikern

Modell 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

PRO & CONTRA

Spannende Skript-Sequenzen

Entzorgende Massenschlachten

Gesamter Soundtrack

Viel zu kurz

Grafisch trotz Aufwands veraltet

GRAFIK: 93%

SOUND: 93%

STEUERUNG: 93%

ATMOSPHÄRE: 93%

SPIELDESIGN: 93%

MEHRSPIELER: 93%

Diese Spiel konnte Ihnen grafisch nicht dargestellt werden. Sie benötigen ein PC mit Windows XP oder Vista.

ASSAULT oder WETCOM modifizieren

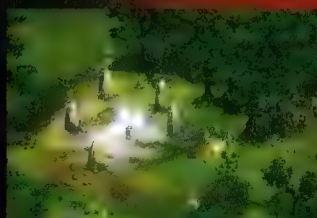
Bei Thor! Lasset uns einen gnadenlosen Sturm der Rache entfesseln, um das Volk der Schwächtigen vom Antlitz der heiligen Erde unserer Väter zu tilgen. Lasset Ihre Köpfe unsere Lanzen zieren und purpurrote Wogen von Blut sollen die Kunde unseres Sieges übers Land tragen. Führe uns in die letzte Schlacht...

UND ROM WIRD BRENNEN!

AGAINST ROM

"Sie fürchten den Tod und kleiden sich in hartes Eisen, um ihn von ihren schwächtigen Leibern fern zu halten. Doch ihr Blut ist dünn und fliekt mühelos aus ihren Rüstungen."

— Marcus, Kriegshauptling vorrömischer Zeit bei Rom



Barbarisches Echtzeit-Strategie-Spiel – 3 spielbare Barbarenvölker (Germanen, Kelten und Hunnen) – verschiedene Landschaftstypen – Epische Kampagne mit 25 Missionen – 4 Lernszenarien – 3 Einzelspieler-Endlosszenarien – Multiplayer Genötzel mit bis zu 8 Spielern in 5 Aufbau- und 4 Deathmatchszenarien – 5 historische Schlachten



www.against-rome.com
Erhältlich ab 07.11.2003



YellowD
Productions



bigben
interactive



POWERED BY
gamespy





Gladiator: Schwert der Rache

Zyklopen, Harpyien und sogar Götter haben sich verschworen: Befreien Sie als Gladiator Thrac das römische Volk **in einem atemberaubenden Action-Abenteuer** und genießen Sie **die Gnade der Götter.**

Wenn Sie hinter **Gladiator: Schwert der Rache** eine interaktive Fassung des Kinohits mit Russell Crowe erwarten, liegen Sie gar nicht mal so verkehrt. Denn neben dem Spielnamen orientiert sich auch die Story an Ridley Scotts Meisterwerk: Der hinterlistige Arruntius hat Kaiser Trajan ermordet, um den Thron für sich selbst zu beanspruchen. Mit dem Ziel, Rom aus den Fängen des Tyrannen zu befreien, macht sich der Gladiator Thrac – Trajans Lieblingskämpfer – bereit zum Kampf gegen Arruntius. In sei-

ner Rolle fechten, schlitzten und schlagen Sie sich vom Kolosseum über die weiten Felder des Elysium (das Jenseits der griechischen Sagenwelt) bis in die drei Hauptabschnitte: eine zerstörte Festung auf der Titaneninsel, den Rand der Welt mit verdorrten Ebenen und tiefen Höhlen sowie die höllensartige Unterwelt. Schnell wird klar, dass sich weit größere Mächte als Arruntius verschworen haben: Der römische Gott der Angst, Phobos, benutzt den Imperator für seine niederträchtigen Ziele. Daher treten im Lauf des Spiels größ-



GRUSELIG Der Fetter ist eins der stärksten Monster, denen Sie im Abschnitt „Rand der Welt“ begegnen.



EFFEKTIV Die beiden Armklingen ermöglichen besonders schnelle, durchschlagskräftige Kombinationen.

Hau drauf wie nix

Schon der erste Level zeigt: Spielerische Tiefe sucht man in *Gladiator* vergebens. Thrax' einzige Aufgabe besteht darin, möglichst schnell und unbeschadet sämtliche Gegner aus dem Weg zu räumen. Dabei ist der Spielverlauf extrem linear, man kann nämlich nicht einmal von Abgründen oder Klippen springen, sondern nur

dem vorgesehenen Weg folgen. Aufgrund dieser sehr eingeschränkten Bewegungsfreiheit sind packende Duelle auf engen Steigen oder Brücken nicht möglich – runterfallen können nämlich weder Thrax noch die Gegner. Jeder Kampf fühlt sich wie in einer klar eingegrenzten Manege an, von den an sich riesigen Leveln ist nichts zu spüren. Dasselbe gilt für die Interaktion mit der Umgebung: Es gibt weder Deckung noch Möglichkeiten, Feinde in eine Falle zu locken. Dadurch werden die Gefechte auf reines Hack & Slay ohne taktischen

Anspruch reduziert. Selbst Springen ist nur möglich, wenn unser Krieger vor einem eigens markierten Abgrund steht, im richtigen Zweikampf führt er nur kleine Sätze vor oder zurück und Seitwärtsrollen aus. Im Grunde rennen Sie also lediglich von einem Kampfschauplatz zum nächsten, erledigen sich dort sämtlicher Gegner, gehen weiter, erledigen wieder Monsterscharen – und so läuft das komplette Spiel ab. Gelegentlich stoßen Sie auf Portale zu speziellen Mini-Arenen, in denen um stärkere Waffen, Lebensenergie,

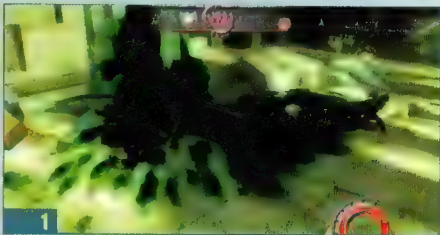
Amulette oder Ähnliches gestritten wird. Aber auch hier wollen nur unzählige Feinde niedergestreckt werden, einziger Unterschied ist das meist recht enge Zeitlimit. Das macht aber nichts: Schaffen Sie es einmal nicht rechtzeitig, dürfen Sie die „Mission“ beliebig oft neustarten.

Kein Problem mit Auto-Aim

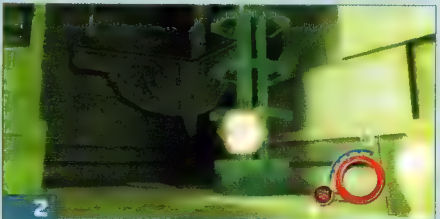
Glücklicherweise sind die Kämpfe selbst recht kurzweilig gestaltet: Das Zielsystem wählt automatisch einen primären und einen sekundären Gegner, zwischen denen Sie mit einem

Ein Hauch von Adventure – die Rätsel

Die gelegentlich eingestreuten Schalterpuzzles verdienen die Bezeichnung „Rätsel“ kaum, so simpel gestrickt und einfach zu durchschauen sind sie. Außerdem laufen tatsächlich beinahe alle so ab wie in diesem Beispiel.



Aus dem Schacht strömen so lange schattenhafte Harpyen

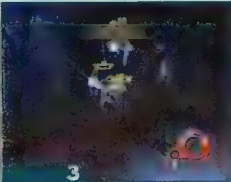


... bis fünf dieser magischen Schalter betätigt sind



Durch dauernden Kampf erhalten Sie genug Magie-Punkte – das Puzzle ist gelöst

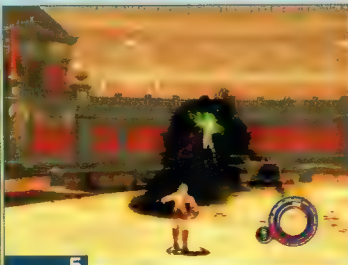
Das Leben des Thrax: So spielt sich Gladiator



Im Elysium – dem Jenseits der griechischen Mythologie – beginnt das Abenteuer. Von hier erreicht Thrax die Insel der Titanen, den Rand der Welt und die Unterwelt.

Wenn Thrax diese in den Levels verteilten Portale betritt, beginnen Arena-Kämpfe. Schlägt er sich erfolgreich, gibt es beispielsweise mächtigere Waffen.

Der eindeutige Schwerpunkt liegt auf Kämpfen gegen schier unendliche Gegnerhorden. Vor allem im Duell mit mehreren Gegnern ist das unübersichtlich.



Nach den jeweiligen Abschnitten wird unser Gladiator mit übermenschlichen Fähigkeiten belohnt: den Kräften des Herkules, Pluto und Jupiter.

Die Endgegner bilden den Höhepunkt der Levels. Phobos, der Gott der Angst und Protektor von Amnubius, steht ihnen sogar mehrfach gegenüber.

KÖRPEREINSATZ

Thrax beherrscht nicht nur Axt und Schwerter, sondern kann auch kräftig zutreten.



Tastendruck hin- und herschalten können. Ist ein Monster im Visier, attackiert Thrax es mit Schlägen, Tritten und Stichen. Es gibt nur zwei Angriffstasten, daher fallen durchschlagskräftige Kombinationen recht leicht. Noch effektiver werden die Aktionen, wenn Sie durch schnelles Umschalten gleich mehrere Ziele angreifen: Ihr Athlet gerät in eine Art Kampfrausch, dadurch schlägt er schneller und stärker zu. In diesem Modus kann unser Streiter zum Beispiel drei Leute gleichzeitig mit einem Rundumschlag erledigen oder den Schild eines Gegners zertrümmern. Je spektakulärer Ihre Attacken, desto schneller lädt sich das sogenannte Bloodmeter auf. In der ersten Stufe (rot gefärbt) verfügen Sie über herkulische Kräfte: Sie fliegen förmlich zwischen den Gegnern hin und her, ein oder zwei Schläge reichen meist. Die zweite Stufe (blau) beschert Ihnen Schutzgeister des Gottes Pluto, die dritte und letzte göttliche Kraft (gelb) wird vom römischen Hauptgott Jupiter verliehen. Magie wird auch benötigt, um die gelegentlich eingestreuten Puzzles zu lösen (siehe Extrakasten „Ein Hauch von Adventure“). Insgesamt ist **Gladiator** etwas zu leicht geraten. Die Kämpfe fordern kein allzu großes Geschick, weil man mit unkoordiniertem Tastenhämmern weiter kommt als mit präzise ausgeführten Combos. Außerdem legen die Monster überwiegend Lemming-ähnliches Verhalten an den Tag. Ein Beispiel: Rund zehn Zyklopen bewachen einen Durchgang, Thrax bleibt nichts übrig, als sich ihnen zu stellen. Aber statt ihre zahlen- und kräftemäßige Überlegenheit auszunutzen, laufen die Kreaturen allein oder zu zweit in den sicheren Tod. Währenddessen wartet die restliche Gruppe darauf, bis sie an der Reihe ist. Zudem glänzen die KI-Recken nicht gerade durch abwechslungsreiches Kampfverhalten. Sobald Sie einige harte Treffer landen, beschränken sich die Gegner aufs Blocken, mit einer kurzen Finte oder Rolle lassen



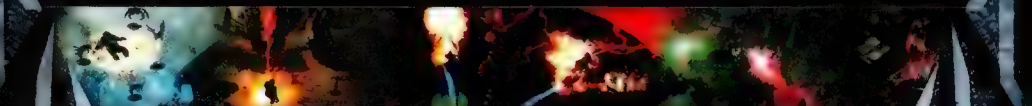
DRAGONS
AND
DIABLOS

DER TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

EIN KLASSISCHES
GREYHAWK ABENTEUER



WILLKOMMEN ZURÜCK IN DER WELT VON GREYHAWK...



WWW.GREYHAWKGAME.COM





sie sich aber immer überlisten. Nicht einmal die Zwischen- und Endgegner sind wirklich knifflig, weil man den Dreh sehr schnell raus hat. Bei der ersten Begegnung mit Phobos warten Sie beispielsweise einfach, bis er seinen Schutzschild kurzzeitig deaktiviert, dann schleudern Sie ihn im Herkules-Modus gegen die Hallen-

wand – nach zwei Treffern ist er erledigt. Da er nur über drei Angriffe verfügt, sind seine Aktionen sehr vorhersehbar, und das Ausweichen bereitet keine Schwierigkeiten.

Gruselige Kamera

Neben der durchwachsenen Gegnerintelligenz leidet **Gladiator** vor allem unter

dem völlig verkorksten Kamerasystem: Die Ansicht wechselt ständig zwischen fest installierten Kameras. So sieht man seinen Helden häufig von vorne oder von der Seite – optisch schick, aber völlig unpraktisch, denn Gegner oder Hindernisse tauchen erst extrem spät auf. In Ermangelung einer „Umschau“-

Funktion fällt auch die Suche nach Türen oder Schaltern relativ schwer, daran ändert auch die minimale Zoom-Möglichkeit nichts. Besser gefallen die Animationen des Protagonisten: Die sind zwar teilweise unrealistisch, sehen aber spektakulär aus und passen gut zu den rasanten Kämpfen. JUSTIN STOLZENBERG



MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Eine tiefer gehende Story oder eine Charakterentwicklung hätten die fehlende Langzeitmotivation gebracht.

Gladiator bietet zwar kompromisslose Action, allerdings fehlen cool-knackige Sprüche und markantere Charaktere, um eine entsprechende Stimmung zu erzeugen. An der Atmosphäre hapert es generell: Die Zwischensequenzen sind unspektakulär und vor allem viel zu selten. Ich finde es auch schade, dass die an sich interessante Verschwörungsgeschichte keinen wesentlich höheren Stellenwert bekommen hat. So dient sie lediglich als nettes Beiwerk, um die verschiedenen Abschnitte ein wenig zusammenzuhalten. Langzeitmotivation entsteht also weder durch die Story noch durch die sich stark ähnelnden Gefechte – hier wäre eine größere Vielfalt an Manövern oder Entwicklungsmöglichkeiten wünschenswert gewesen. Die Kämpfe haben mich übrigens eher an **Diablo 2** als an andere Action-Adventure erinnert: Schlachten mit 15 oder 20 Monstern gleichzeitig wirken stark an Bizzards Action-Rollenspiel angelehnt – nur eben aus einer anderen Perspektive. Wenn Sie mehr als nur Hack&Slay-Action wollen, lassen Sie **Gladiator** besser im Händlerregal.

TESTURTEIL Gladiator

ENTWICKLER Accel, Manchester	ANBIETER Accellum
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erfüllt
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstreger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar Leicht	
MIERSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung	
TESTCENTER 15 Tests durchgeführt Prozessor in Megahertz 750 1100 1500	
Arbeitsspeicher: RAM MB 128MB 256MB 512MB 1GB 1.5GB 2GB	
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4	

PRO & CONTRA

- Interessante Verschwörungsgeschichte
- Geschickte Beleuchtung
- Eingängige Steuerung
- Unschlagbar: Atmosphärische
- Stumpfsinniges Hack & Slay

GRAPHIK	79%
SOUND	77%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	71%
MIERSPIELER	0%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE WINDY 3: JEDI ACADEMY** oder **DIE BY THE SWORD** mochten.

KONAMI

"FIFA diesen Herbst
die Lektion erteilt."
11/03
"nächste erst Gott und dann Konami danken,"
PC Action 11/03
"dann meine
Gabe für eine PC-Umsetzung wurden erhört."

mit einem Trikot
wechselst du die Farbe -

mit Pro
Evolution
Soccer

die Liga

Die Referenz
jetzt auch auf PC

Die Referenz
jetzt auch auf PC
PC Games 11/03

Herstellung und Vertrieb
Konami
Herstellung 2003



PlayStation 2

PC DVD ROM

17. Oktober 2003 November 2003

PRO
EVOLUTION
SOCCER
3



www.konami-europe.com



Hidden & Dangerous 2

Wie Mafia fehlt Hidden & Dangerous 2 nur ein einziger Schritt zur Genialität: **eine gescheite Einheiten-KI.**

Das tschechische Entwickler-Team von Illusion Softworks hat es mal wieder geschafft, ein Spiel zu programmieren, das in fast allen Bereichen gelungen ist, nur in einem nicht – der KI Ihres computergesteuerten Teams. Der Rettungsanker kommt in Form des offenen Spieldesigns, denn Hidden &

Dangerous 2 lässt sich auf zwei Arten spielen: als Taktik-Shooter mit maximal vier Kameraden oder im Alleingang. Nur letztgenannte Option ermöglicht einen reibungslosen Spielablauf. Aber dazu später mehr ...

Hinter feindlichen Linien

Bei Hidden & Dangerous 2 unterteilt sich der Zweite Welt-

krieg in 23 Missionen. Während sich Ihre britischen Kameraden an der Front abmühen, schleichen Sie als Mitglied der SAS tief im deutschen Feindgebiet umher. Ihre Spezialitäten: Brisante Dokumente klauen, strategisch wichtige Brücken sprengen, schwer bewachte Festungen infiltrieren. Am Anfang stapfen Sie durch

norwegischen Schnee, später lösen Sie Missionen in Afrika, den österreichischen Alpen, in der Normandie und in Tschechien. Dafür brauchen Sie schätzungsweise 25 Stunden im leichtesten und ein halbes Jahr im härtesten Schwierigkeitsgrad. Gut, der zweite Wert mag übertrieben sein, aber dennoch: Hidden & Dangerous 2 ist teilweise verdammt schwer!

Nicht nur schießen die Widersacher manchmal mit einer beängstigenden Genauig-

keit, dass man meinen könnte, ein pinkfarbenes Kleid statt eines Tarnanzugs zu tragen. Hinzu kommt auch, dass einige Aufträge so fies gestaltet sind wie eine Scherzfrage – nur, wenn man um Ecken denkt, geht's weiter. Beispiel: Später im Spiel lautet Ihr Auftrag, in gestohlener Wehrmachtsuniform durch eine deutsche Basis zu marschieren. Doch die Feinde lassen sich nicht täuschen, werden sofort stutzt und schießen auf Sie. Schuld ist der Ami-Rucksack, auffällig um den Rücken Ihrer Spielfigur geschnallt. Das Gemeine daran: Das Spiel empfiehlt genau diese Ausrüstung vor Missionsstart!

Darf nicht fehlen: Rollenspielkram

Über 40 Soldaten verfügt die SAS, maximal vier davon bestreiten einen Einsatz. Welche das sind, entscheiden Sie vor jeder Mission. Aus einem Pool wählen Sie Ihre Männer aus, während eine Statistik über Vor- und Nachteile der ins Auge gefassten Person informiert. Die einen sind schnell, die anderen langsam, die einen können viel tragen, die anderen geraten nach einem kurzen Sprint sofort aus der Puste. Auch Treffergenauigkeit oder die Fähigkeit, Schlösser zu knacken, werden aufgeführt. Sämtliche Fertigkeiten steigen nach erfolgreich absolvierten Auftrag minimal an, was heißt: Passen Sie gut auf Ihr Team auf! Denn je erfahrener Ihre Mitstreiter sind, desto effektiver agieren sie im Kampf.

Ihre Helden verfügen – der Realismus schreibt es vor – auch über ein Inventar. Darin verstauen Sie vor Missionsbeginn alles, was Sie mitnehmen möchten – aber nur so lange, bis die maximale Gewichtsgrenze erreicht ist. Für Schleichensätze packen Sie schallgedämpfte Kanonen ein, auf offenem Feld eignen sich Scharfschützengewehre, Panzerfauste oder größere Maschinengewehre. Als völlig nutzlos erweisen sich Granaten, denn Ihre Spielfigur wirft wie jemand, der im Sportunterricht ständig gehänselt wurde; Auf-

prall und Explosionszeit lassen sich deshalb kaum einschätzen, also bleiben Sie besser bei den gewöhnlichen Waffen. Von denen dürfen Sie übrigens nur maximal drei Stück mitschleppen: eine Pistole in der Westentasche, ein Gewehr in der Hand und eines um die Schulter gehängt.

Spannende Aufträge und kleine Macken

Hidden & Dangerous 2 hat viele Vorzüge, der größte: die Missionsvielfalt. Im Dschungel kriechen Sie mühsam durchs Dickicht, während Regen in Sturzbächen vom Himmel kommt und die Sicht verwischt. Ringsherum sind gut getarnte Schützengräben, aus denen Einheimische mit Maschinengewehren auf alles schießen, was sich im Unterholz bewegt – spannend! Ein anderes Mal hasten Sie im Nebel zusammen mit einem Bodentrupp durch meterhohes Gras, um einen Hügel zu erklimmen. Fast ununterbrochen schlagen Granaten ein und Dreckfontänen spritzen auf. Irgendwann erreichen Sie einen feindlichen Bunker, den Sie betreten. Drinnen schlagen Sie sich im Halbdunkel mit dem Rest der Gegner herum, während der Stollen unter der Wucht der Einschläge von draußen erzittert.

Die Einsätze sind meistens wahre Atembeschleuniger, aber leider nicht perfekt. Häufig lautet der Auftrag, diverse Dokumente zu stehlen, was bedeutet, dass man den Bildschirm pixelgenau mit dem Fadenkreuz abfahren muss. Die Orientierung ist auch an anderen Stellen ein Problem, etwa wenn es heißt: „Bringen Sie Ihr Team zu Punkt B!“ – eine präzise Anweisung zwar, aber eine unnütze obendrein, wenn die einschaltbare Karte keine Auskunft darüber gibt, wo sich besagter Punkt eigentlich befindet.

Dumm, dümmer, Team-KI

Sofern Sie ein ruhiger Zeitgenosse sind, der auch in ärgerlichen Situationen die Nerven behält, dann könnte sich das ändern, wenn Sie **Hidden & Dangerous 2** spielen: Ihre

IN TRÜMMERN Die verbombten Städte des Zweiten Weltkriegs wurden von Illusion Softworks mit einer morbiden Liebe zum Detail nachgebaut.



Der Taktik-Modus

Per Tastendruck schalten Sie in den Taktik-Modus um. Dann wird das Spiel pausiert, Sie können dem Team aus der Vogelperspektive währenddessen in Ruhe Anweisungen geben. Auf Wunsch koordinieren Sie auch in Echtzeit, das ist aufgrund der recht komplexen Bedienung aber nicht zu empfehlen. Und so funktioniert's:



- 1 Sichtbare Feinde werden von einem roten Quadrat umrahmt. Per Rechtsklick dürfen Sie Ihrem Team den Befehl geben, das entsprechende Ziel auszuschiessen.
- 2 Ausgewählte Team-Mitglieder sind blau eingrahmt. Die Statusleiste neben der Figur zeigt die Art der Fortbewegung (rennen, schleichen, ducken, etc.) an.
- 3 In diesem Menü legen Sie fest, wie sich der Soldat verhalten soll. Zum Beispiel: aggressives oder passives Vorgehen, schnelles Rennen oder vorsichtiges Schleichen.
- 4 Hier lassen sich Signale für fortgeschrittene Taktiken setzen. Zum Beispiel nützlich, wenn Befehlsketten erst zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt werden sollen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 6 Kampagnen, aufgeteilt in 23 Missionen
- 3 Multiplayer-Modi
- LS3D-Grafik-Engine (bekannt aus Mafia)
- Deutsche Version ist ungeschnitten
- 4 Singleplayer-Modi
- Orchesteraler Soundtrack

Im Wettbewerb

GRAFIK
Detailreichtum Spielwelt
Detailreichtum Objekte
Vielfalt der Spielwelt
Animation der Objekte
Effekte

SOUND
Musik
Soundeffekte
Stimmen/Kommentar

STEUERUNG

ATMOSPHERE
Spannung/Überraschung
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit
Story/Dialoge/Kommentare
Inszenierung

SPIELEDISIGN
Komplexität/Spieltiefe
Einstiegerfreundlichkeit
Ausgewogenheit des Spiels
Verhalten der Computer-
Opponenten

MEHRSPIELERMOD
Abwechslung der Spielm
Interaktion mit Mit-/Geg
Einstellungsmöglichkeit

TEST-AUSGABE:
WERTUNG:

	Raven Shield	Vietcong	Hidden & Dangerous?
81	80	80	
83	87	83	
81	81	82	
86	79	88	
87	84	76	
86	84	80	

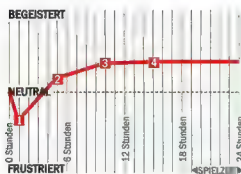
Pro & Contra

- Hohe Schiebeteile
- Abwechslungsreiche Level-Gräfik
- Realistische Texturen
- Geplatzte Animationen
- Grafik ruckelt stark
- Realistische Sound-Effekte
- Komische, Gruselige Musik, die ...
 - ... sich manchmal so sehr wiederholt
- Steuerung ist fast konfigurierbar
 - Zu wie v. Tastaturbedien. wechseln
 - Keine automatische Ausrüstung
 - Maus-Cursor bewegt sich zäh
- Beklemmende, spannende Atmosphäre
- Figuren reden jeweils in Landschafts- oder Raum-umgebenden Story
- Wenig Dialoge
- Missionen bieten extrem viele Abwechslung
 - Großer Spielumfang
 - Tekk 4 Modus (Unl. Level) aufgrund der frühen Einheiten-Nicht-Abgabe
 - Team-Gefährten befolgen stets Befehle
- Sehr spaßige Team-Modi
- Viele Einstellungs- und Spieloptionen

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Raven Shield, Operation Flashpoint, Vietcong
Entwickler:	Illusion Software
Vom gleichen Entwickler:	Maria, Hidden & Dangerous, Flying Heroes
Publisher:	Tale 2
Adresse des Publishers:	Box 2 Interactive, Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers :	089-7287220 (Standardtarif)
Offizielle Website:	www.hidden.de
Website des Publishers :	www.tale2.de
Website des Entwicklers:	www.illusionsoftworks.com
Beste Fansite:	www.hidden-and-dangerous.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,86/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	€ 40,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

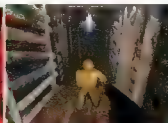
Motivationskurve



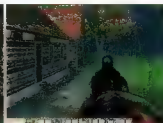
1 Wieso reagiert das Team nur selten auf Befehle? Die schreckliche KI erschreckt in den ersten Spielstunden.



2 Gut, dass **Hidden & Dangerous 2** neben dem teambasierten Taktik-Spiel auch andere Spielvarianten zulässt.



3 Je weiter man spielt, desto spannender werden die Missionen. Vor allem sind die Aufträge eines: abwechslungsreich.



4 Das Spiel bleibt bis zum Ende hin spannend, gelegentlich frustriert der hohe Schwierigkeitsgrad und die KI.

Leistungs-Check



PROFESSOR

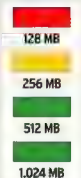
WAS IST WAS?  Technisch unmöglich  Unzumutbar  Akzeptabel  Optimal



Bei **Hidden & Dangerous** kommt es wie beim Engine-Verwandten **Mafia** hauptsächlich auf die CPU an. Dabei gilt sich der Wert des Strahlers sehr anpassbar – besonders die Außenareale mit hoher Sichtweite treiben die Framerate nach unten. Für einen flüssigen Spielablauf bei vollen Details benötigen Sie 2.200 MHz. Bei 1.800 MHz Prozentsortakt deaktivieren Sie im Optionsmenü die Schatten. Zudem sollten Sie in Außen-Leveln mit dichter Vegetation die Gräser deaktivieren. Im externen Setup-Menü können Sie die Leistung durch das Abschalten von EAK um ein paar Prozentpunkte steigern.

GRAFIKKARTE

RAM



512 MByte Arbeitsspeicher sorgen gegenüber 256 MByte nicht nur für kürzere Ladezeiten, sondern verhindern auch einen stockenden Spielablauf.



GLADIATOR SCHWERT DER RACHE™

Überall erhältlich ab November 2003 A.D.

„Action, Action und nochmals Action! Acclains Gladiatoren-Schärmützel
bietet genau das und sieht dabei auch noch gut aus“

(PC Action 10/03)

Verfügbar in zwei Versionen



deutsche Version



englische Version (UNCUT)



PlayStation 2

XBOX

PC
CD-ROM

ACCLAIM®

GLADIATOR: Sword of Vengeance™ © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim. E © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Titelname und technische Änderungen vorbehalten. VERTEILT DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergweg 20, D-80677 München.

www.ACCLAIM.de



Team-Kameraden verhalten sich nämlich nicht wie ausgebildete Soldaten, sondern eher wie Rinder, die auf einer Straße stehen und selbige mit kolossaler Sturheit blockieren. Über das Nummernfeld auf Ihrer Tastatur erteilen Sie Ihren Mitstreitern Befehle, die nicht befolgt werden. Im Taktik-Modus (siehe Extrakasten) weisen Sie Ihren Kollegen im Pausenmodus Aktionen zu, um nach abgeschlossener Planung den

Startschuss zu geben und zu sehen, dass das Team – wenn überhaupt irgendwas – das Gegenteil macht. Damit disqualifiziert sich **Hidden & Dangerous 2** als teambasierter Taktik-Shooter von selbst.

Dieser grobe Schnitzer würde dem Titel das Genick brechen, gäbe es nicht andere Spieloptionen. Machen Sie es einfach Müttern nach, die ihre Kinder beim Einkaufen im Plastikku-Gel-Becken parken: Stellen Sie

Ihr Team in einer Ecke ab und ziehen Sie alleine los, ohne dass die tumben Mitstreiter den Spielfluss stören. Am besten wählen Sie gleich zu Beginn den Spielmodus „Einsamer Wolf“. Darin bestreiten Sie standardmäßig sämtliche Missionen im Alleingang. Das verwandelt **Hidden & Dangerous 2** schon fast in einen actionbetonten Ego-Shooter, was aber gar nichts ausmacht – denn so haben Sie am meisten Spaß. **THOMAS WEISS**

MEINUNG



Wenn Illusion Software endlich mal ihre KI-Routinen überarbeiten würden ...

Was schon in Mafia und Vietcong nicht funktioniert hat, funktioniert nun auch in **Hidden & Dangerous 2**: nicht die Einheiten-KI. Das Team reagiert selten auf Befehle und häufig ballern die computer-gesteuerten Mitstreiter stur auf eine Wand, hinter der ein Gegner lauert. Zum Glück lassen sich die Kameraden per Zifferntasten auswählen und selber steuern – am meisten Spaß macht **Hidden & Dangerous 2** aber, wenn man komplett auf die Taktik-Tafel ver-zichtet und einfach drauflosspielt. Trotz des realistischen Anstrichs kommt man in Ego-Shooter-Manier überraschend gut voran, vor allem in den Missionen, die nicht auf freiem Feld stattfinden. Ein Lob möchte ich an dieser Stelle aussprechen und besonders betonen: Danke, liebe Entwickler, dass **Hidden & Dangerous 2** länger dauert als nur mehrere zehn Stunden, mit denen man heutzutage für ge-wöhnlich bei Action Spielen abgespeist wird!

TESTURTEIL

Hidden & Dangerous 2

ENTWICKLER Illusion Software

ANBIETER Take 2

PREIS Ca. 45,-

TERMIN Erhältlich

USK Ab 16 Jahren

SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar über Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC, 1

Netzwerk: 32

Internet: 32

1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

1.333 1.600 2.000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Graphik-Chip-Kategorie:

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

Missionen bieten viel Abwechslung

Großer Spielumfang

Realistische und hübsche Grafik

Ruchelt auch auf High-End-PCs

Misser: Einheiten-KI

GRAFIK

80%

SOUND

84%

STEUERUNG

79%

ATMOSPHERE

82%

SPIELGESAMHEIT

89%

MIKROSPIELER

84%

Quelle: Spielurteile wurden gefolgt, wenn sie SPURNER CELL oder RAVEN SWIELD mochten

Highscore geknackt

One of life's pleasures. *Mars*



Halo

Überspiel oder unangemessen gehypte Durchschnittsware? An Halo scheiden sich die Geister – jetzt ist die PC-Version endlich erhältlich.

Ein Blick auf die Munitionsanzeige verrät: nur noch 20 Schuss, das reicht kaum für mehr als einen Gegner und bis zum Treffpunkt mit dem Team ist es noch ein ganzes Stück. Das blaugrün beleuchtete Tunnelgeflecht wirkt beklemmend, hinter jeder der zahllosen Ecken könnte ein Alien lauern. Die orchestrale Hintergrundmusik wird lauter und intensiver, der Puls steigt und hinter einer Tür sind bedrohlich schwere Schritte zu hören. Schauplatz: Halo, eine Art ringförmiger Todesstern, dessen Oberfläche überwiegend aus palmenbewachsenen Küstengebieten besteht und sogar verschiedene Wetterbedingungen (Schnee, Regen) aufweist. In der Rolle eines genmanipulierten Elite-Soldaten (der so genannte Master Chief) besteht Ihre Aufgabe darin, diese Superwaffe vor dem Zugriff durch

die Alien-Allianz Covenant zu schützen.

Schwacher Auftakt

Die Story entwickelt sich im Lauf des Spiels ungemein dramatisch und enthält etliche überraschende Wendungen. Auch die Erzählmethode gefällt: Statt sich von endlosen Zwischensequenzen berieseln zu lassen, wird der Handlungsverlauf hauptsächlich durch Funkdialoge während des Einsatzes vermittelt. Der Einstieg ins Spiel ist jedoch alles andere als überwältigend, die Flucht vom Mutterschiff gestaltet sich – wie fast alle Innenlevels – sowohl spielerisch als auch optisch als langweilig: Grau gehaltene, enge Räume wiederholen sich ständig, zudem muss der Master Chief sich lediglich von der Brücke bis zur Rettungskapsel durchschlagen. Ab der zweiten Mission geht es dann aber richtig los. Nun kommt

es nicht mehr nur darauf an, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Stattdessen sollen Sie sich mithilfe einer Gruppe von Marines zunächst ins Einsatzgebiet vorkämpfen, dort die Aufgaben erfüllen und danach wieder flüchten. Vor allem auf dem Rückweg lauern oft getarnte oder besonders starke Gegner – so entsteht eine glaubwürdige und spannende Einsatzatmosphäre. Häufig verlassen Sie dabei die Oberfläche von Halo und betreten Stützpunkte und Tunnelsysteme im Inneren des riesigen Konstrukts. Der Einsatz von jeepähnlichen Warthogs, Scorpion-Panzern und Kampfflugzeugen lockert das shootertypische Spielgefühl auf. An die Steuerung muss man sich zwar zunächst gewöhnen, weil der Wagen automatisch in Blickrichtung dreht, aber sobald Sie sich darauf eingestellt haben, sind die Vehikel-

Sequenzen sehr kurzweilig. Mehr als ein nettes Beiwerk stellen sie allerdings nicht dar, die wesentlichen Einsatzziele verbergen sich nämlich meist in engen Schluchten oder Gebäuden, so dass man sie ausschließlich zu Fuß erreicht. Zur packenden Atmosphäre trägt insbesondere die hervorragende Soundkulisse bei: Die musikalische Untermauerung reicht von spannungsfördernd bis aufpeitschend, fällt aber nie störend auf, sondern bleibt dezent. Außerdem sehr gut gelöst: Ihre Teamkameraden nutzen das interne Funksystem ausgiebig, je nach Situation hören Sie ängstliche, hämische oder witzige Kommentare über den Äther. Dank guter 3D-Unterstützung fällt es auch leicht, Schritte oder Grunzgeräusche der Aliens exakt zu orten. Gespeichert wird ausschließlich an Savepoints, die großzügig im Level verteilt



Leistungs-Check



WAS IST WAS? Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal

PROZESSOR

Wie für eine Konsolen-Portierung üblich gibt sich **Halo** bei den CPU-Anforderungen sehr genügsam. Auf der niedrigsten Detailstufe können Sie schon mit 1.100 MHz flüssig spielen. Für die volle Detailstufe sollten es schon 1.700 MHz sein. Bei weniger als 1.500 MHz sollten Sie die Schatten deaktivieren und den Partikelwerk herabsetzen, ansonsten gerät der Spielfluss gerade bei Gefechten ins Stocken. Kurios: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 733 MHz, wird eine Warnmeldung mit einem Link zum Support-Bereich von Microsoft ausgedruckt.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1024 M

GRAFIKKARTE

Die Grafikkarte gibt den Hauptausschlag für die Performance bei Halo. Selbst auf einem Beschleuniger der dritten Klasse kommt es im Spielverlauf gelegentlich zu Performance-Einbrüchen. Als besonders aufwendig erwiesen sich die Spiegeleffekte auf metallischen Oberflächen. Bei einer GeForce 4i oder GeForce FX 5600 (Ultra) sollten Sie diese Einstellung deaktivieren. Um mit einer GeForce3 oder GeForce FX 5200 (Ultra) spielen zu können, regeln Sie die zudem die Texturdetails herunter und wählen eine Auflösung von 800x600.

Mehr als 256 MByte sind für Halo nicht erforderlich. Die Ladzeiten sind wie bei den meisten Konsolen Umsetzungen nur sehr kurz.

sind, eine Quicksave-Funktion wäre also überflüssig.

Mehr als Kanonenfutter

Die Gegner bestehen in erster Linie aus Fußvolk, nur selten werden sie durch Flugzeuge oder Geschütztürme verstärkt. Vom leichten Krieger über den wendigen Allrounder bis zum schwer gepanzerten Soldaten ist alles vertreten. Allerdings tauchen zu selten wirklich neue

Angräuer auf, die meiste Zeit setzt man sich mit gerade mal vier verschiedenen Alien-Typen auseinander. Deren Stärke liegt vor allen Dingen im guten Teamspiel. Dezimieren die Marines eine Gruppe leichter Kämpfer, flüchten die verbleibenden Covenant, stärkere Wachen zu warnen. Einen durchweg positiven Eindruck hinterlässt zudem die gut eingebundene Physik: Bei Explosionen wirbeln

Gegner oder Fahrzeuge hoch durch die Luft und reißen andere mit sich, Kugeln prallen von Schutzschilden ab und werden zu gefährlichen Querschlägern. Um die eingehende Frage zu beantworten: **Halo** ist weder Übersippl noch Mittelmaß, sondern „nur“ gut. Der gesamte Spielverlauf bewegt sich auf hohem Niveau, aber es fehlt an echten Highlights und Neuerungen.

JUSTIN STOLZENBERG

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Leichten technischen und spielerischen Mängeln zum Trotz ist Halo ein empfehlenswerter Ego-Shooter.

Kein Kooperations-Malus auf der Karte – für mich die größte Enttäuschung der Karte-Umsetzung von Halo, darüber vermögen auch die anderen Mehrspieler-Modi nicht hinwegzutäuschen. Gefallen haben mir hingegen liebevolle Details, beispielsweise die Plasmastrahlen: Trifft man damit einen Gegner, hattet das Geschoss an ihm. Laufft er dann noch mitseits der Granate zu, so paar andere Aliens und sprengt sie die ganze Gruppe, kann man sich ein hämisches Grinsen kaum verkellen. An einem Beispiel im Einzelspieler-Part geht es aber: Bis auf das Achte Sticht: keiner der zehn ersten Levels wirklich hervor und das Waffenarsenal beschränkt sich auf leichte Maschinengewehre, Laser, Granaten und Raketenwerfer. Als Gesamtpaket aus anscheinlich großer, starker KI, spannender Story und der ordentlichen Spielbarkeit ist Halo dennoch zu empfehlen, wenn Sie mit etwas eintönigen Innenwelten, mittelmäßiger Performance und stellenweise unfreiwillig komischen Animationen leben können.

TESTURTEIL

ENTWICKLER Gearbox	ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD

MEIKSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16
Internet: 16 1 Co./Deckung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

800 1400 1

Arbeitsspeicher
128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
----------	----------	----------	----------

PRO & CONTRA

Cleverer Gegner- und Team-KI

- Glaubhaft eingebaute Physik
- Essensidee Einsatzatmosphäre

■ Unspektakuläre Innentitel

- Wenige Gegner-Typen

CRAZY

SLOPE:

 SOUND:

STEUERUNG

ATMOSPHERE

SPIELDESIGN

MEHRSPIELER 

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen

wenn Sie **TRON 2.0** oder **UNREAL**

© 2003 CDV Software Entertainment AG, Heilbronn, Germany. All rights reserved. CDV Software Entertainment AG, Heilbronn, Germany. All rights reserved.



BEST PC GAME
OF THE SHOW
EGTS 2002



"Der Halo-Killer
Ist da: BREED"

GameStar.de

Unre-
fahr-
Drog-
Freelan-
magazin
Hallenpaß

BREED



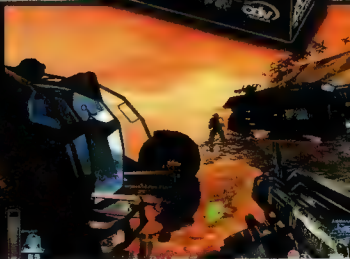
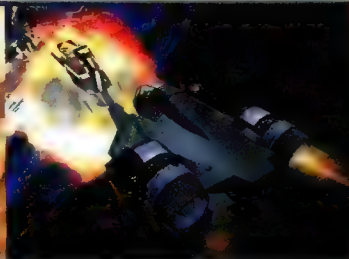
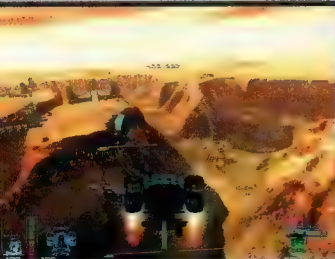
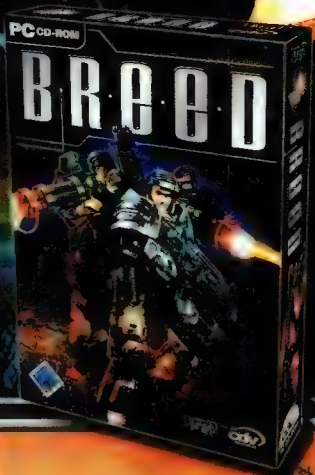
POWERED BY
game-spy



WWW.BREEDGAME.COM

Give 'em HELL!

Melde Dich beim USCI
Tu Deine verdammte Pflicht:
Durchladen, einsteigen,
losheizen und ballern, was
die Bleispritze hergibt
- Im Orbit und auf der Erde!
ZUR HÖLLE MIT DEN
VERDAMMTEN BREED!



Release: **NOVEMBER '03**

brat

cdv

UNTER BESCHUSS In den USA kriegt es der Held von XIII mit einem Kampfhelikopter zu tun. Um ihn zu besiegen brauchen Sie einen Raketenwerfer.



XIII

**Vom Buch zum
Comic zum Film
zum Spiel: XIII**
liegt eine klas-
sische Agenten-
geschichte
zugrunde, die
zuletzt als Die
Bourne Identität
im Kino lief.



In den 80ern hatte der mittlerweile verstorbene Thriller-Autor Robert Ludlum eine Idee: Seefahrer fischen einen Mann aus dem Wasser, der sich an nichts erinnern kann. Was er kann: Mit Pistolen schießen, schleichen, anderen Angst einjagen. Aus diesem Stoff entstand ein Roman namens *Der Borowski-Betrug*. Der gefiel den beiden Comic-Zeichnern William Vance und Jean van Hamme so gut, dass sie eine eigene Geschichte daraus machten; die Geschichte von XIII (sprich: Dreizehn), dem Mann ohne Gedächtnis. Während sich Filmmacher um die Leinwandadaption des Buches kümmerten, produzierte Ubisoft das gleichnamige Computerspiel zum Comic.

Mit Amnesie und Kanone

Herausragendes Merkmal von XIII ist die Optik: Dicke, schwarze Ränder umrahmen die Texturen, deren Flächen in satten Farben leuchten – man nennt das Cel Shading. XIII ist somit der erste Shooter, der aussieht wie gemalt. Das Spiel hält sich grafisch genauso nah an der Comic-Vorlage wie inhaltlich: Um 9 Uhr morgens spuckt das Meer einen Mann aus, der nur weiß, dass er nichts weiß. Sie müssen der Figur 35 Levels lang helfen, sein Gedächtnis zurückzuerlangen.



IRRER KAMPF Ein verrückter Wissenschaftler, der gern mit Schleißenmaschinen hilflose Patienten foltert, wirft mit Säureflaschen.

Zuerst begleitet Sie eine hilfsbereite Baywatch-Rettungsschwimmerin in eine Hütte, wo man Fakten sammelt: Auf Ihrer Schulter ist die Zahl 13 in römischen Ziffern eintätowiert, Ihr Name lautet anscheinend Rowland, ein Schlüssel in Ihrer Tasche führt Sie zu einem Schließfach der Winslow-Bank.

Dann stürzt die Retterin plötzlich zu Boden im Kugelhagel, der von draußen durch die Holzdielen schlägt und das Gebäude in ein Sieb verwandelt. Sie sind in Gefahr! Das ist der Augenblick, wo Sie die Kontrolle über die Spielfigur erlangen: Mit bewährter Ego-Shooter-Steuerung hetzen Sie durch die Räumlichkeiten, sammeln einen Revolver ein und erledigen die Angreifer fachmännisch wie jemand, der das tagtäglich macht. Draußen wimmelt es nur so von Gangstern, die es auf Sie abgesehen haben. Einige schießen von Motorbooten aus, andere stehen auf Felsvorsprüngen und nehmen Sie von dort aus ins Visier. Sie sind anscheinend nicht sonderlich beliebt – aber warum? Erste Antworten liegen im Tresor der Winslow-Bank. Immer dann, wenn Sie sich an etwas erinnern, kommt es zum grafisch ungewöhnlichen Flashback: Geräusche hallen mit einem langen Echo, die Kontraste sind stark erhöht, das Bild schimmert in hellen

Farbtönen. Am Ende fügen sich die übers Spiel hinweg eingesammelten Gedankenfragmente zu einem Gesamtbild.

Alles eine Waffe

Auch wenn XIII mit seiner Comic-Grafik zunächst so aussieht wie ein Zeichentrickfilm, der um 3 Uhr nachmittags im Kinderkanal läuft – das Spiel ist ganz und gar nicht harmlos. Zu Ihrem Waffenarsenal gehört neben Standard-Geräten wie Schnellfeuerwaffe, Pistole und Schrotflinte auch Ungewöhnliches – etwa Glasscherben oder Aschenbecher. Solche Gegenstände brauchen Sie immer dann, wenn Unschuldige im Weg stehen: FBI-Männern werfen Sie von hinten Flaschen an den Kopf, das Personal einer Irrenanstalt schlagen Sie mit einem Besen k. o., Polizisten schütten Sie mittels Stühlen ins Reich der Träume. Ziel ist es, stets die Guten am Leben zu lassen – sobald es zum Kampf gegen richtige Bösewichte kommt, zücken Sie die Kanonen, die mit scharfer Munition geladen sind.

Die Action-Szenen zeigt XIII erstaunlich ungeschminkt: Wer mit einer Armbrust auf einen Widersacher zielt, darf den Einschuss der Pfeile in drei Standbildern aus nächster Nähe beobachten. Die Farbe Rot nimmt dabei einen großen Platz auf dem Bildschirm ein –

auch in der deutschen Version. Dennoch wirkt der Gewaltgrad nicht übertrieben oder aufgeblasen, was vor allem an der Lautmalerei liegt: An die Stelle von gegnerischen Schmerzensschreien treten zum Beispiel Sprechblasen wie „Aaargh!“. Explodiert eine Granate, so wackelt der Bildschirm, begleitet von einem „Boom!“-Schriftzug.

Leise Sohlen, dumme Gegner

In XIII stapfen Sie durch ein Schneegebiet, während der Feind mit Raketenwerfern auf Sie feuert. Sie hüpfen von Eisscholle zu Eisscholle, während es unter Ihren Füßen verdächtig knirscht und kracht. Sie weichen auf einer Seilbahn den feindlichen Kugeln aus, stürzen anschließend in die Tiefe und retten sich knapp mit einem Haken. Sie kriechen durch Lüftungsschächte, balancieren auf Felsvorsprüngen und beschießen einen Helikopter mit schweren Geschützen. Kurz: Sie erleben allerhand Abenteuer.

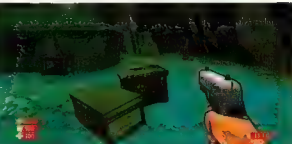
Häufig lautet die Maxime dabei: Bloß keine Aufmerksamkeit erwecken. Sie pirschen sich von hinten an Gegner heran und schalten selbige mit einem Genickschlag aus. Bewusstlose nehmen Sie huckepack, um sie aus dem Sichtradius der Verfolger zu bringen – oder lassen es sein.

Der Mehrspieler-Modus

Neben dem herkömmlichen Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag bietet XIII drei besondere Mehrspieler-Modi.

Sabotage

Auf drei Karten läuft der Spielmodus Sabotage. Er erinnert vom Ablauf her stark an Counter-Striker: Das blaue Team muss ein Gebäude bewachen. Das rote Team hat die Aufgabe, in besagtem Gebäude drei Bomben zu legen.



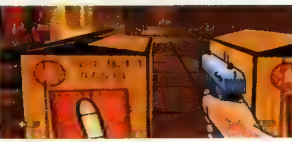
Geisterjagd

Ein lustiger Geist flücht durch den Levels. Ihre Aufgabe ist es, das Gespenst abzuschließen. Manchmal rast die Gestalt in mörderischem Tempo auf Sie zu. Wenn der Geist es schafft, Sie zu beirren, dann ist das Spiel verloren.



Power Up

Der Spielmodus Power Up gleicht dem normalen Deathmatch sehr stark. Der Unterschied liegt darin, dass auf der Karte Kisten verstreut sind, die Ihrer Spielfigur unterschiedliche Fähigkeiten geben, etwa Unsichtbarkeit.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Cel-Shading Technologie für Comic-Grafik
- Sechs Multiplayer-Modi für bis zu 16 Spieler
- Bekannte Synchronsprecher (Ben Becker spricht den Helden)
- 35 Missionen (Action- und Schleich-Levels)
- Deutsche Version ungeschnitten
- Grafikmotor ist die Unreal-Engine
- 15 Schusswaffen

Im Wettbewerb

	Mac One	James Bond	TR
GRAFIK	79	78	82
Detailliertheit Spielwelt	72	80	80
Detailliertheit Objekte	75	81	80
Vielfalt der Spielwelt	80	88	84
Animation der Objekte	82	88	84
Effekte	80	75	80
SOUND	90	87	90
Musik	88	86	88
Soundeffekte	89	82	89
Stimmen/Kommentar	91	87	88
STEUERUNG	87	88	90
Bedienungskomfort/Navigation	83	84	80
Präzision der Steuerung	91	90	90
Übersichtlichkeit/ Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	89	90	82
Spannung/Überschüssigkeiten	90	90	83
Realistische/Glaubwürdigkeit	83	84	83
Story/Dialoge/Konzeptwelt	89	90	77
Inzenierung	88	82	83
SPIELDESIGN	90	84	84
Komplexität/Spieltheorie	75	70	70
Einstiegsfreundlichkeit	75	70	69
Ausgeglichenheit des Schwierigkeitsgrads	75	60	79
Verhalten der Computergegner	88	78	82
Innovation	80	75	75
MEHRSPIELERMODUS	63	70	70
Abwechslung der Spielmodi	30	75	70
Integration mit Mr./Gegenspieler	88	70	88
Einstellungsmöglichkeiten	65	71	67
TEST-AUSGABE WERTUNG:	89	78	82

Pro & Contra

- Hübsche Pastellfarben
 - Ansehnliche Comic-Grafik
 - Gegner-Animationen wirken gekünstelt
 - Sehr farbarme Außen-views
-
- Atmosphärische Agenten-Musik
 - Gute deutsche Sprachausgabe
 - Realistische Umgebungsgerausche
 - Ben Becker wirkt gelangweilt
-
- Bewährte Shooter-Steuerung
 - Dank Unreal-Engine sehr flüssige Bewegungsabläufe
-
- Grafik vermittelt Comic-Atmosphäre
 - Ordentliche Zwischensequenzen
 - Agenten-Feeling kommt auf
 - Sehr unordentliche Story
-
- Abwechslungsreiche Lives
 - Missionen bleiben constant spannend
 - Extrem dämliche Gegner-KI
 - Checkpoints statt Quicksave
-
- Viele Sp. emodi
 - Übersoft-Online-Service
 - Zu weiches Karate

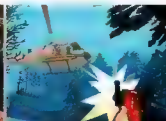
Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever 1 und 2, James Bond 007: Nightfire
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Vom gleichen Entwickler:	Rainbow Six 3: Raven Shield, Splinter Cell
Publisher:	Ubisoft
Adresse des Publishers:	ZimmerstraÙe 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min.)
Offizielle Website:	http://xiii.ubisoft.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.ubi.com
Beste Fansite:	http://xiii.gamgo.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-8824-1210 (€1,86/Min., täglich von 8 bis 24 Uhr)
After-Support-Hilfe lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. November 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spielzeit:	12 Stunden

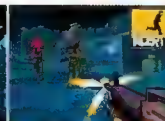
Motivationskurve



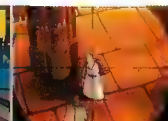
1 Die Comic-Grafik ist neu und ungewöhnlich, aber sehr hübsch; die Neugier wächst.



2 Die Levels sind kurz und knackig, bieten aber nicht sonderlich viele Überraschungen.

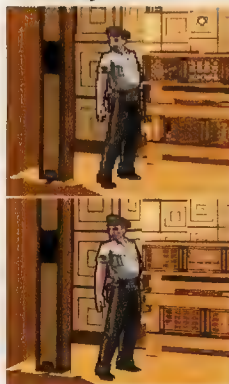


3 Der Spielespaß bleibt konstant auf hohem Niveau. Nervig: Gegner-KI und Speichersystem

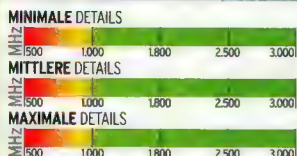


4 Das Ende kommt nach zwölf Stunden zu schnell, man hätte gerne länger gesnielt

Leistungs-Check



WAS IST WAS? Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Gut

PROZESSOR

Dank des ungewöhnlichen Comic-Looks fällt es kaum auf, dass die XIII-Figuren nur über vergleichsweise wenig Polygone verfügen. Partikelfeffekte werden ebenfalls nur sparsam eingesetzt. XIII stellt daher keine Herausforderung für den Prozessor dar – bereits eine 1.000 MHz schnelle CPU sorgt für einen reibungslosen Spielablauf jenseits der 35-Fps-Grenze. Mit 800 MHz ist der Shooter zwar noch spielbar, allerdings müssen Sie gelegentliches Ruckeln in Kauf nehmen, wenn mehrere Gegner gleichzeitig dargestellt werden. Einstellungsmöglichkeiten, um eine schwächere CPU zu entlasten, sind nicht vorhanden.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE				KLASSE 1		KLASSE 2	
KLASSE 2		KLASSE 3		KLASSE 4		KLASSE 5	
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE				KLASSE 2		KLASSE 3	
KLASSE 2		KLASSE 3		KLASSE 4		KLASSE 5	
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE				KLASSE 2		KLASSE 3	
KLASSE 2		KLASSE 3		KLASSE 4		KLASSE 5	

RAM

128 MB
256 MB
512 MB

XIII ist ein Speicherschöner – bereits 256 MByte sind völlig ausreichend. Die Ladezeiten sind sehr kurz und stören nicht.

Die Cell-Shading-Technik verleiht XIII schlechte Comic-Optik. Hierbei kommen vergleichsweise niedrig aufgelöste Texturen zum Einsatz. Als positiver Nebeneffekt fallen die Anforderungen an die Grafikkarte nur gering aus. Um in 1.024 x 768 spielen zu können, reicht bereits eine überholte GeForce2 Ti. Mit einer GeForce2 MX bekommen Sie bei 800 x 600 Bildpunkten eine spielbare Bildrate. Die Einbußen fallen gering aus – auch bei einer herabgesetzten Auflösung sieht XIII noch gut aus. Das Options-Menü bietet keine weiteren Möglichkeiten, um die Grafik-Qualität zu verbessern.



PC GAMER

Best Games of E3



Best PC Game
Best Action Game

„DIE ATMOSPHERE IN CALL OF DUTY
IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM
MESSER SCHNEIDEN KANN.“

—Gamestar 08/03

„SEHR GUT
NOCH PACKENDER ALS EIN GUTER
ANTI-KRIEGSFILM.“

—PC Action 12/03

CALL OF DUTY

LIMITED EDITION MIT GRATIS-BONUS:

AUDIO-CD (SAMPLER ALS GEWÄHLTER MUSIC-TRACKS VOM SPIEL)
ARTBOOK, HOCHWERTIGE VERPACKUNG

24 INTENSIVE EINZELSPIELER-MISSIONEN IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN

AB NOVEMBER ERHÄLTLICH!

ACTIVISION



© 2004 Activision, Inc. and its respective subsidiaries. All rights reserved. Call of Duty is a trademark of Activision, Inc. and its respective subsidiaries. Infinity Ward is a trademark of Activision, Inc. and its respective subsidiaries. Call of Duty: Modern Warfare is a trademark of Activision, Inc. and its respective subsidiaries. All other trademarks are the property of their respective owners.

PC
CD
ROM



DECKUNG Sie suchen mit Ihrer Partnerin hinter einem Dach Schutz, um den Sicherheitschützen auf dem gegenüberliegenden Hochhaus zu entgehen.



AUFGEFLOGEN Später im Spiel scheitern Sie unheimlich, durch ein Boot – bis jemand den Alarm auslöst und die Hetzjagd beginnt.



Es ist nicht unbedingt nötig, möglichst unauffällig zu bleiben. Das liegt vor allem an der KI der Gegner, die in diesem Falle die Übersetzung „Keine Intelligenz“ verdient. Da entdeckt ein Wachposten zum Beispiel, dass sein Partner mit offensichtlich schweren Wunden am Boden liegt. Besagte Wache beugt sich über den Verletzten, ein Fragezeichen über deren Kopf soll wohl an gestrengtes Nachdenken signalisieren – und schließlich ist der Vorfall so gut wie verges-

sen, die Wache dreht weiter ihre Runden, als sei nichts geschehen.

Grund zum Ärgern: das Speichern

Ein Fluch scheint PC-Spiele zu verfolgen, die auch auf Konsolen erscheinen: Das Speichersystem ist in neun von zehn Umsetzungen ein Ärgernis – so auch bei XIII. Gespeichert wird, sobald Sie einen Checkpoint erreichen. Die wurden so platziert, dass sie entweder überflüssig sind oder zu selten. Häufig befindet sich ein solcher

Checkpoint kurz vor einer Zwischensequenz. Weil sich Cutscenes nicht abbrechen lassen, werden Sie diese schnell auswendig kennen. Ubisoft hat jedoch angekündigt, das Speichersystem bis zur finalen Version noch zu überarbeiten und eine richtige Quicksave-Funktion einzubauen.

XIII ist unterm Strich ein sehr schöner Ego-Shooter, der, wie im Genre derzeit leider so üblich, nur knapp zwölf Stunden Spielzeit bietet. Trotzdem empfehlenswert! THOMAS WEISS

MEINUNG THOMAS WEISS



XIII zu spielen, das ist in etwa so, als würde man einen Comic lesen, der zum Leben erwacht.

Die Optik von XIII ist weder spektakulär noch hardwarehungrig, sie ist einfach nur schön: Den Comic-Stil haben die Entwickler sehr ordentlich hinfokomponiert, auch wenn die Außenwände teilweise wie eine gekünstelte Filmkulisse anmuten. Schaut man tiefer als bis zur ungewöhnlichen Grafik, so bleibt XIII ein Shooter, der zwar von vorne bis hinten sehr solide, spannend und spielerisch ist, aber im Großen und Ganzen nichts Besonderes bietet. Man schließt ein bisschen auf Gegner, schleicht zur Abwechslung auch mal und ärgert sich dabei über die haarsträubend miese Gegner-KI, lauscht den humorvollen Dialogen der Feinde, versucht, die recht komplizierte Story zu entwirren – und ist nach rund zwei Tagen durch. Trotz der fehlenden Schnellspeicherefunktion, Ego-Shooter-Fans werden mit XIII ihre Freude haben, doch wenn Ihnen Innovation wichtiger als Comic-Grafik ist, dann warten Sie besser auf Far Cry.

TESTURTEIL XIII

ENTWICKLER
Ubisoft Montreal
ANBIETER
Ubisoft
PREIS
Ca. € 50,-
TERMIN
6.11.2003
USK
Ab 16 Jahren
SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsieger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einsiebler: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Netzwerk: 16
Internet: 16
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Einzel-PC: 1
Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:
Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
Hübsche Comic-Grafik
Atmosphärische Soundkulisse
Abwechslungsreiche Levels
Dumme Gegner-KI
Fehlende Innovation

GRAFIK 82%
SOUND 90%
STEUERUNG 90%
ATMOSPHÄRE 82%
SPIELEDISIGN 84%
MEHRSPIELER 74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie NO ONE LIVES FOREVER 2 oder JAMES BOND 007: NIGHTFIRE mochten.

82

Mäuse fangen ...

... kann man mit Speck oder der PC Games. Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön die Gamer-Maus „Mystify Razer Boomslang 2100“** von TerraTec (www.terratec.de).

Ein Muss für alle Gamemfans, die volle Spielepower, schnelle Reflexe und eine äußerst präzise Steuerung wünschen. Damit sind Sie im richtigen Moment den entscheidenden Tick schneller. Verblüffen Sie Ihre Gegner durch gewagte Manöver und sorgen Sie dafür, dass Sie am Ende einfach einen Schritt besser sind als Ihre Mitspieler. Sie werden sehen: Das macht ihr so schnell keine Maus nach!

Die Mystify Razer Boomslang 2100 bietet extreme Genauigkeit mit 2.100 dpi. Das

sorgt für höchste Empfindlichkeit, pixelgenaue Zielen und kürzeste Reaktionszeiten – ganz egal ob Sie Rechts- oder Linkshänder sind. Die Maus wird einfach via Plug & Play über den USB-Port angeschlossen (auch parallel zur normalen PS2-Maus). Per Software lassen sich Empfindlichkeit und Geschwindigkeit komfortabel einstellen. Zwei frei belegbare Zusatz Tasten an der Seite

(insgesamt 5 programmierbare Tasten und Scrollrad) eröffnen Ihnen dabei zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten.



Gutschein ausfüllen auf einer Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4909770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (+ € 4,80/Ausg.), Ausland € 68,40/12 Ausg., Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg. (+ € 4,80/Ausg.), Ausland € 68,40/12 Ausg., Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das PC-Games-PLUS-Abo (3 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion.
(€ 104,40/12 Ausg. (+ € 8,70/Ausg.), Ausland € 117,60/12 Ausg., Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)



Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienanforderungen und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Befreiung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kartenzinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Chaos Legion



AÜSHILFE GESUCHT Mit einigen Schwertkämpfern der Schuld-Legion betätigt Sie sich als Kämmerer.



PC-Offensive aus Nippon: Nach Konamis Silent Hill bringt Capcom nun ein **Actionspiel mit Rollenspielelementen**.

TRADITIONSBEWUSST

Am Ende jedes Levels steht ein besonders hartnäckiger Bossgegner.

Die für deutsche Gemüter nur schwer nachvollziehbare Schwärmerie der Japaner für unsere Sprache treibt mitunter seltsame Blüten: In **Chaos Legion** übernehmen Sie die Rolle eines schlaksigen Helden mit dem klangvollen Namen Sieg Wahrheit, der sich jedoch nicht etwa an seinen Namensgebern Reineke, sondern sich in 16 Episoden von einer Monsterhorde zur nächsten metzelt. Der Ablauf ist simpel: Lediglich mit einem Schwert ausgerüstet, laufen Sie

durch geradlinige Levels und treffen im Minutentakt auf Monsteransammlungen, die Sie fachmännisch tranchieren.

Das Besondere an **Chaos Legion**: In jedem Level findet Sie ein Wappen, das ihm eine von insgesamt sieben Legionen zur Verfügung stellt. Dabei handelt es sich um dämonische Helfer, die Sie in seinem Kampf zur Seite stehen. Vor jedem Level entscheiden Sie sich für zwei Legionen, zwischen denen Sie dann im Verlauf wechseln dürfen. Die richtige Auswahl kann

dabei spielentscheidend sein. Während die Schuld-Legion beispielsweise mit ihren Schwertern lediglich gegen organische Widersacher effektiv ist, machen die Bogenschützen der Legion „Böse“ mit Kampfbotern kurzen Prozess. Im Verlauf der Schlachten sammelt jede Legion Erfahrungspunkte, die Sie zwischen den Levels auf neue Fähigkeiten verteilen können. Diese Investition kommt jedoch nicht nur Ihren Bodyguards zugute – auch Sie lernen neue Angriffstechniken.

DAVID BERGMANN

MEINUNG DAVID BERGMANN



Wer einfach drauflos schnitzelt, scheitert schnell am deftigen Schwierigkeitsgrad.

Spiele wie **Chaos Legion** sind der Grund dafür, dass Konsolen bei mir zu Hause nach wie vor einen festen Platz haben. Geradlinige Action-Kraacher für zwischendurch sucht man auf dem PC nach wie vor mit der Lupe. Deshalb: danke Capcom! Zumal **Chaos Legion** mehr ist als stupides Dauerfeuer. Die Legionen wollen gut überlegt eingesetzt werden; wer einfach drauflosschnitzelt, scheitert schnell am deftigen Schwierigkeitsgrad. Gedämpft wird der Spielspaß jedoch durch das sowohl spielerisch als auch optisch eintönige Leveldesign, die geringe Gegenvielfalt sowie den letztendlich doch äußerst simplen Spielablauf. Wer mit Nonstop-Action nichts anfangen kann, wird trotz taktischer Aspekte nur wenig Freude haben. Alle anderen greifen beherrzt zum Gamepad, mit dem sich vor allem Combo-Attacken wesentlich besser ausführen lassen als mit der Tastatur.

TESTURTEIL Chaos Legion

ENTWICKLER Capcom

ANBIETER Capcom

PREIS Ca. € 40,-

TERMIN Erhältlich

USK Ab 12 Jahren

SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zehn Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1

Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER Professor in Megahertz:

1.000 1.600 2.000

Arbeitspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Gratifik. Chip-Kategorie: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

Interessanter Taktik-Action-Mix

Einfache Steuerung

Fetzer Soundtrack

Speichern lediglich nach Levels

Technisch schwache Konvertierung

GRAFIK 68%

SOUND 81%

STEUERUNG 83%

ATMOSPHÄRE 65%

SPIELDESIGN 69%

MEHRSPIELER 4%

Dieses Spiel konnte Ihnen gefallen, wenn Sie SOUL REAPER 2 oder ENCLAVE mochten.

70



Raven Shield: Athena Sword



Nach Raven Shield war die Welt gerettet - oder nicht? **Athena Sword** spinnt die spannende Story weiter.

Gospic, der Erzbösewicht aus **Raven Shield**, ist festgesetzt, aber damit ist die Chemiewaffen-Bedrohung längst nicht gebannt: Ehemalige Verbündete des Terroristen verfügen nach wie vor über eine große Menge synthetischer Kampfstoffe. Grund genug, das Team Rainbow erneut einzuschalten. Spielerische Neuerungen fehlen lei-

der völlig, hier hat sich im Vergleich zum Hauptprogramm nichts verändert: Sie erhalten missionsrelevante Informationen von Ihren Vorgesetzten John Clarke und Kevin Sweeney. Danach steht die Planungsphase an, denn auch im Add-on ist eine gute Vorbereitung der Schlüssel zum Erfolg. Während des eigentlichen Auftrags kontrollieren Sie die bis zu acht Teammitglieder über das gewohnt praktische Interface. Die acht neuen Einsätze führen Rainbow von einem italienischen Castello über ein monegasches Luxushotel bis zum furiösen Showdown in Athen und sind dank detaillierter Texturen und ausgefallener Architektur ein echter Augenschmaus. An die Spieltiefe des Hauptprogramms kommen sie allerdings nicht heran: Veteranen werden kaum länger als vier bis sechs Stunden beschäftigt - zu wenig im Vergleich zu bisherigen **Rainbow Six**-Spielen. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL Raven Shield: Athena Sword

ENTWICKLER
Red Storm

AMBIETER
Ubisoft

PREIS
Ca. € 30,-

USK
Unbeschränkt

TERMIN
13. November

SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Einstieger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Drei Stufen

MINISPIELEN
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16
Internet: 16 1 Sp./Packung

TESTCENTER 100% kompatibel kompatibel kompatibel
Prozessor in Megahertz:
800 1200 1700
Arbeitsspeicher:
1024 MB 2048 MB 3136 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
Spannende Hintergrundgeschichte
Neue Mehrspieler-Karten und -Modi
Zusätzliche Rendesequenzen
Keine spielerischen Neuerungen
Kurze Spieldauer

GRAFIK 85% 82%
SOUND 85% 86%
STEUERUNG 85% 84%
ATMOSPHÄRE 85% 87%
SPIELDESIGN 85% 80%
MEHRSPIELER 85% 89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie GHOST RECON oder SWAT 3 magten.

80

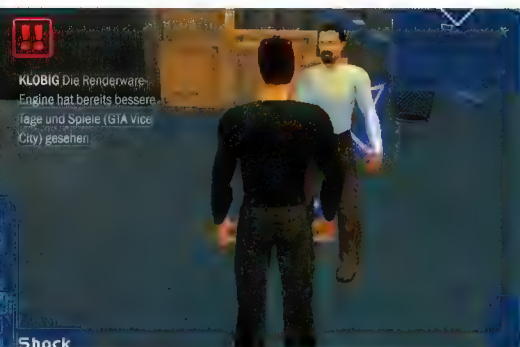


GERÄUSCH

Die neue Doppelalbum



Millennium Mann



Eine Fernsehserie, die niemand sehen wollte, ein Lizenzspiel, das niemand spielen will.

Der deutsche Ableger des 6-Millionen-Dollar-Manns (etwas ältere Semester mögen sich an die US-Serie aus den 70er-Jahren erinnern) heißt *Millennium Mann* und ist aufgrund schlechter Quoten eigentlich bereits wieder vom deutschen Fernsehschirm verschwunden – Wiederkehr ungewiss. Fans haben jedoch die Möglichkeit, in sage und schreibe fünf Missionen mit dem biomechanisch upgedateten Polizisten eine Bande fieser Drogenhändler aufzumischen. Seine Bodyguards der Druckerbande schaltet der *Millennium Mann* mit Elektroschocker oder Betäubungspfeilen aus, sobald diese auf seine holographischen Abbilder nicht mehr hereinfallen. Am besten schleichen Sie jedoch in bester Sam-Fisher-Manier an den Gegnern sowie Kameras vorbei und den grobpixeligen Wänden entlang. An Schlüsselstellen knacken Sie Türschlösser und sammeln wichtiges Beweismaterial. Obwohl nach jedem absolvierten Level

Gimmicks wie Darstellerbiografien freigeschaltet werden, sollten sich selbst Serien-Fans den Kauf dieses schlichten *Deus Ex*-Klons überlegen. **DAVID BERGMANN**

TESTURTEIL

Millennium Mann

ENTWICKLER	ANGEBIETER
Interactive Vision	RTL
PREIS	TERMIN
Ca. € 30,-	Enthalten
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	SCHWIERIGKEITSGRAD
Einsteiger	Einstufig
MEHRSPIELER	Arbeitspeicher
Einzel-PC: 1	128 MB
Netzwerk: 1	128 MB
Internet: 1	1 Sp./Packung

TESTZENTRUM

Prozessor in Megahertz

Arbeitsspeicher

Graphik-Chip-Klassen

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

- Verschiedene Implantate
- Frischschaltbare Gimmicks
- Niologische Grafik
- Liedlich fünf Missionen
- Monotoner Missionsablauf

GRAFIK

82%

SOUND

51%

STEUERUNG

68%

ATMOSPHERE

46%

SPIELDESIGN

50%

MEHRSPIELER

0%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *DEUS EX* oder *THE GREAT ESCAPE* mochten.

Apocalyptica



Als **Ritter mit Schwert und Laserkanone** gegen den Teufel kämpfen – so sieht die Apokalypse aus.

Im Vorspann brabbeln Satan etwas vom Untergang und er möchte dabei wohl böse klingen, aber man denkt nur: Räuspere dich mal! Die Story von *Apocalyptica* ist erstens nicht gerade innovativ (der „Neo-Teufel“ will die Welt unterjochen, ein paar Gotteskrieger ziehen aus, um das zu verhindern) und zweitens so lieblos vorgebracht, dass man Dialoge vor jedem Level generiert mit einem Tastendruck abbricht. Das Spiel selber ist ähnlich anspruchslos wie die Hintergrundgeschichte: Mit Schwert und Laserkanone schweben Sie als Soldat durch eine zugegeben sehr hübsche 3D-Umgebung und hämmern im Sekundentakt auf die Maus, denn Gegner strömen pausenlos von allen Seiten heran. Gelegentlich bewirken Sie Zaubersprüche, etwa Schutzschild oder Geschwindigkeit. Problem dabei: Die Einzelspielermissionen gleichen Matches gegen Bots. Gekriptete Ereignisse? Gibt's nicht. Abwechslung? Nix. Deswegen: Falls Sie *Apocalyptica* unbedingt spielen möchte, bringen Sie ein paar Freunde mit. Zusammen macht die Hatz überraschend Spaß, vor allem im kooperativen Multiplayermodus. **THOMAS WESS**



TESTURTEIL

Apocalyptica

ENTWICKLER	ANGEBIETER
Extremes FX	Konami
PREIS	TERMIN
Ca. € 35,-	31.10.2003
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	SCHWIERIGKEITSGRAD
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Nicht einsteiger: Schwer
MEHRSPIELER	Arbeitspeicher
Einzel-PC: 1	128 MB
Netzwerk: 16	128 MB
Internet: 16	1 Sp./Packung

TESTZENTRUM

Prozessor in Megahertz

Arbeitsspeicher

Graphik-Chip-Klassen

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

- Bombastische Grafik
- Multiplayer-Modus
- Einzelspieler angeweichen sich
- Libi-sche Story
- Enge Steuerungprobleme

GRAFIK

82%

SOUND

66%

STEUERUNG

92%

ATMOSPHERE

62%

SPIELDESIGN

56%

MEHRSPIELER

63%

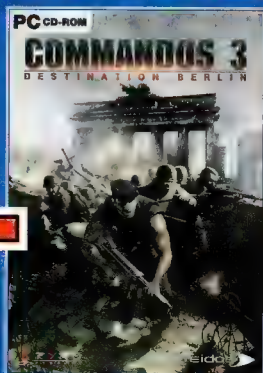
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *UNREAL TOURNAMENT 2004* oder *ENCLAVE* mochten.



LAUF AUF SPIEL

44,-

**COMMANDOS 3 -
DESTINATION BERLIN**
Strategieknallen mit noch mehr Action.
Ab 16 Jahren*. Art. Nr.: 918 3511



49,95

BRUTE FORCE + SPLINTER CELL
2x XBOX Kultgames zum Geizpreis.
Ab 16 Jahren*



Doppelpack



Vorschau, Demo, Cheats.
Rund um PC und Konsolen.

GAMES!

WWW.SATURN.DE

ST EIN CHEN?

Je PS.2 Spiel

57,95



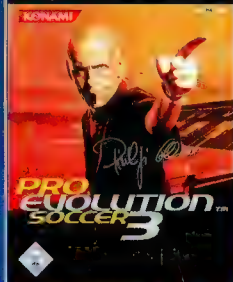
JAK II - RENEGADE
Jack is back in neuen Abenteuer! Ohne Altersbeschränkung* - Art. Nr.: 916 8726

Erhältlich ab
07.11.2003



HARRY POTTER - QUIDDITCH WORLD CUP
Werda Meister der zauberhaften Sportart. Ohne Altersbeschränkung* - Art. Nr.: 916 3558
Auch für PC demnächst erhältlich

PlayStation 2

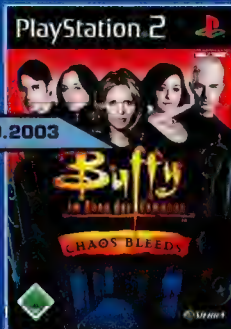


PRO EVOLUTION SOCCER 3
König Fußball kehrt heim auf die PS.2: Öffnet die Stadione! Traumhafte Spieltiefe und unbeschreiblichen Spielspaß - kurz: Weltklasse-Fußball! Ohne Altersbeschränkung* - Art. Nr.: 916 9108

Je PS.2 Spiel

49,95

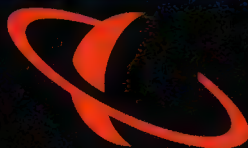
Erhältlich ab 24.10.2003



BUFFY IM BANN DER DÄMONEN - CHAOS BLEEDS
Das Gruselspiel zur Erfolgs TV-Serie. Ab 12 Jahren* - Art. Nr.: 916 8127
Auch für Xbox und GameCube erhältlich.



ENTER THE MATRIX
Die Matrix wartet auf euch in einem fesselnden Game. Ab 16 Jahren* - Art. Nr.: 910 8127
Auch für PC/Xbox und GameCube erhältlich.



SATURN
GEIZ IST GEIL!

* USK (Unsicherheitsbeurteilung, Deutschland)

Kleine Mengenreserve. Sofern nicht vorhanden, gleich bestellen

KONAMI

Fürchte
den
schlimmsten
Alptraum
deines
Lebens!

SILENT HILL 3



PlayStation 2

www.konami-europe.com | www.konamihill3-escape.com

PC DVD-ROM

©2004 Konami. All Rights Reserved. Silent Hill 3 is a registered trademark of Konami. Konami Europe GmbH, Tokyo, Japan. All Rights Reserved.

ABELNITEUER

Adventures



Knightshift

Knightshtift wartet mit zwei Spielmodi auf – und auch das Spielerlager ist zweigeteilt. Den einen sind sowohl Strategie- als auch Rollenspielkampagne zu unsaußereit, die anderen freuen sich über die augenzwinkernde Inszenierung und den Umfang. Vielen sind die zufallsgenerierten Aufgabenstellungen im

Rollenspielmodus zu langweilig, andere schlagen sich Nacht für Nacht doch leider viel zu leere Internet-Server. Doch es herrscht auch Einigkeit: Grafisch macht der Genre-Mix eine gute Figur, die deutsche Sprachausgabe mit den zahllosen Dialekten hingegen können die meisten Knightshift-Käufer nicht mehr hören.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Knightshift nimmt sich selbst nicht ganz so ernst.“

PC Games: Woher kam die Idee, nach Earth 2150 ein Fantasy-Szenario anzugehen?

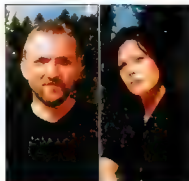
Hassinger: „Das Entwicklerteam hat sich nach all den düsteren Kriegsspielen einen lustigen Titel gewünscht. Knightshift nimmt sich selbst nicht ganz so ernst. Das Spiel hat in der Entwicklung viel Spaß gemacht, wir haben bei der Lokalisierung viel gelacht und hoffen, dass es den Kunden viel Freude bereitet.“

PC Games: Warum habt ihr die Trennung zwischen Rollenspiel- und Strategiepart vorgenommen?

Constandacher: „Weil wir mit Knightshift neben den Gelegenheitsspielern auch erfahrene Spieler ansprechen möchten. Die Prinz-Siegefrid-Kampagne versteht sich als leichte Kost. Der Rollenspiel-Part ist wesentlich anspruchsvoller. Das ist genauso wie mit den zwei Engines: eine für klassische Systeme und eine für High-End-Karten.“

PC Games: Ist eine spielbare Rasse nicht zu wenig, um gegen Konkurrenten wie Warcraft 3 bestehen zu können?

Hassinger: „Knightshift wurde nicht designt, um mit Warcraft 3 zu konkurrieren. Warcraft 3 ist



DIRK P. HASSINGER (Executive Producer Knightshift) und **ALEXANDRA CONSTANDACHER** (Vorstand der Xux Entertainment AG)

ein ausgezeichnetes Spiel, aber es liegt uns fern, es zu klonen. Mehrere spielbare Rassen sind sicherlich ein nettes Feature, nur ist mir keine Regel bekannt, die besagt, dass die Anzahl der spielbaren Fraktionen den Spaßfaktor erhöht. Bei Knightshift sind wir eben andere Wege gegangen.“

PC Games: Hatte das Feedback der Beta-Tester Einfluss auf die Entwicklung des Titels? Falls ja, was habt ihr noch angepasst?

Constandacher: „Ja, der Beta-Test war sehr wichtig. Wir haben einiges am Balancing verändert, Bugs gefixt und neue Features hinzugefügt, zum Beispiel Verteilung der Erfahrungspunkte im Multiplayer-Modus. Außerdem haben wir durch den Beta-Test ein sehr stabiles Spiel veröffentlicht können. Wir möchten uns an dieser Stelle nochmals ausdrücklich bei allen Beta-Testern bedanken!“

PC Games: An welchem Projekt arbeitet Reality Pump als Nächstes? Könnt ihr uns schon Details verraten?

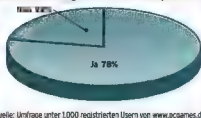
Hassinger: „Reality Pump konzentriert sich nun auf die Fertigstellung von Earth 2150 – der Release erfolgt voraussichtlich im 2. Quartal 2004. Einige Details: 64 spielbare Rassen, 10⁰⁰⁰ Einheiten-Kombinations-Möglichkeiten, 10⁰⁰⁰ mögliche Technologien. Basieren wird das Spiel auf der Earth 4-Engine mit DirectX-10-Support. Der Mehrspielermodus wird unter anderem das Betreten in bestehende Matches erlauben. Es wird auch wieder einen Part für Einsteiger geben – allerdings spielt man im Jahr 2150 nicht sächsisch, zumindest nicht, wenn man Zeit- und Dimensionssprung noch nicht erforscht hat.“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulinoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	4+
KLANG	
Kommentar/Sprachausgabe	2
Musik	3+
Soundeffekte	4+
SPIELDESIGN	
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2+
Einstiegshürde	2+
Mehrspielermodus	3
Innovationen	3+
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Knightshift weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Detailverliebte Grafik
2. Gelungenen Rollenspiel-Part
3. Umfangreiches Handbuch
4. Zwei Spiele in einem
5. Humorvolle Aufbereitung des Themas

1. Nervige Sprachausgabe
2. Statische Charakteranimationen
3. Immer gleiche Aufgabenstellungen
4. Schwacher Strategie-Part
5. Langweilige Story

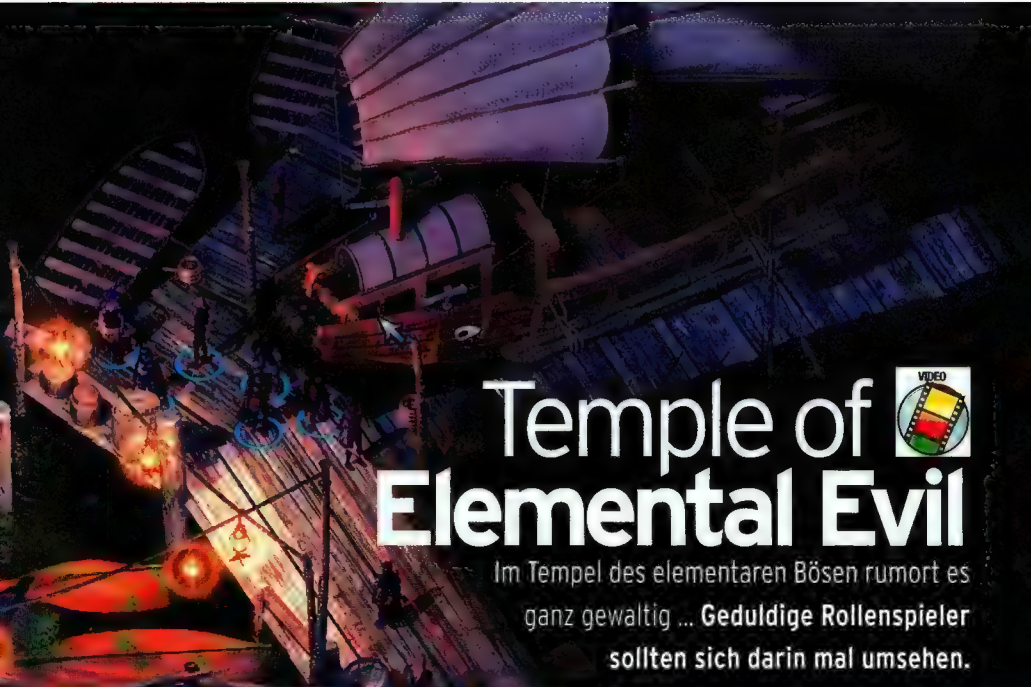
Die Meinung der PC-Games-Leser:

DIETMAR HECHTMANN, AUS MECKLENBURG: „Ich habe mir viel von dem Spiel versprochen, aber schon der erste Dialog brachte mich an den Rand des Tiefschlafs. Knightshift ist halt nichts Halbes und auch nichts Ganzes. Rollenspieler greifen besser zu Gothic, Morrowind etc. Einzelzel-Strategen sollten auf SpellForce oder Lords of Everquest warten.“

ALICE GERMAN, AUS DORTMUND: „So eine witzige Story hab ich schon lange nicht mehr gesehen – das Spiel nimmt sich selbst auf Komik, finde ich recht klasse! Klasse finde ich auch das Handbuch – superdick und leserfreundlich geschrieben. Alles oft und noch mehr! Der Mix aus Strategie und Rollenspiel gefällt mir auch gut, das ist mir was Neues!“

NIKOLAI LEISCHNER, SCHÜLER AUS MÜLHEIM: „Kurzweilig macht das Spiel Spaß, aber es gibt einige Ungereimtheiten. Die unterschiedlichen Charaktere ähneln sich zu sehr, die Sprachausgabe ist Geschmackssache – Selbiges gilt für die Grafik. Nach einer Weile fehlt die Langzeitmotivation und es mag insgesamt keine richtige Atmosphäre aufkommen.“

DOMINIK QUEHL, SCHÜLER AUS ALSFELD: „Knightshift ist umfangreich, abwechslungsreich und sehr günstig. Wo sonst bekommt man fast 300 Stunden für 40 Euro? In den meisten Rollenspiel-Part sag besser als Dungeons Siege. Im Strategie-Part kommt es leider nicht zu Warcraft 3 heran. Für Fans von Strategie- oder Rollenspielen eine gute Investition.“



Temple of Elemental Evil



Im Tempel des elementaren Bösen rumort es ganz gewaltig ... Geduldige Rollenspieler sollten sich darin mal umsehen.

Vor langer, langer Zeit erschien ein Greyhawk-Modul namens Temple of Elemental Evil (ToEE), entwickelt von dem Dungeons & Dragons-Erfinder Gary Gygax. Jetzt, 17 Jahre später, hat die Pen&Paper-Episode den Sprung ins Computerspiel geschafft. Grundgerüst bildet die Version 3.5 der D&D-Regeln – Veteranen wissen, was das bedeutet; dem Rest wollen wir Einzelheiten, die auf dem Papier kaum spannender sind als ein schlecht übersetztes Videorekorder-Handbuch, ersparen. Alles, was man wissen muss: ToEE spielt sich ähnlich wie Baldur's Gate 2 und Pool of Radiance 2, ist rundenbasiert und im Detail saumäßig kompliziert.

Schon das Menü der Charaktergenerierung deutet nicht gerade feinfühlig an: Sie haben es hier mit einem Rollenspiel zu tun – und zwar mit einem richtigen. Die Werte Ihrer Figuren

werden wie in der P&P-Vorlage ausgewürfelt. Wenn Ihr Kämpfer einen mickrigen Stärkewert von 13 (Maximum: 18) bekommt, dann können Sie das entweder grummelnd akzeptieren oder erneut würfeln. Dabei entstehen keine Nachteile, außer dass ein Zähler die Anzahl Ihrer Versuche dokumentiert – was peinlich werden könnte, wenn ein Freund bemerkt, dass Ihre Charaktere erst nach 2.312 Anläufen entstanden sind. Mit fünf Figuren dürfen Sie anschließend loslegen.

Gut und böse

Interessanter Aspekt an ToEE: Anfang und Ende des Spiels sind von Ihrer Gesinnung abhängig. Bevor Sie anfangen, legen Sie die Grundzüge Ihrer Party fest: gut, neutral oder böse in jeweils drei Abstufungen. Als rechtschaffene Truppe werden Sie von Ihrem Befehlshaber zu Beginn ins Dorf Hommlet geschickt, um Gutes zu tun.

Bösewichte starten vor einer Kirche, die gerade in Flammen aufgeht. Nach Hommlet reisen Sie als Fiesling nur, um dem dort ansässigen Geistlichen mit einem diabolischen Grinsen mitzuteilen, wem die Zerstörungstaten zu verdanken sind.

Der Rest des Spiels verläuft in weitgehend festen Bahnen. In Hommlet lösen Sie typische Quests: Sie machen einen Saboteur ausfindig, verkuppeln eine Witwe, gewinnen das Vertrauen eines Kindes und mehr. Sämtliche Aufgaben sind optional: Man kann, muss aber nicht. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte, die Ihren Charakteren den Weg bis zum Level-Maximum 10 ebnen. Es lohnt sich also, die Städte bis zum letzten Winkel zu erforschen; nicht zuletzt deshalb, weil sich dabei fähige Figuren Ihrer Party anschließen. Trunkenbold Elmo, der in der örtlichen Kneipe herumtorkelt, kämpft beispielsweise genauso gut, wie er lallt

– und ist im Gefecht eine große Hilfe. Insgesamt darf Ihr Heldentrupp aus acht Personen bestehen.

In den Städten gelangen Sie, sofern Sie dem roten Faden folgen, an wichtige Informationen über den Standort weiterer Reiseziele. Die werden anschließend auf Ihrer 2D-Karte eingezeichnet; ein Klick darauf bewirkt, dass Ihre Party dorthin marschiert. Nach einigen Stunden Spielzeit machen Sie den Tempel des elementaren Bösen ausfindig, einen gigantischen Dungeon mit etlichen Stockwerken. Bis zum Ende des Spiels werden Sie darin gegen allerhand Monster antreten und erstaunlich wenig Story erleben – so wie im Original-Greyhawk-Modul von 1985.

Die größte Freude: Kampf

Sie haben sich bestimmt auch schon mal am Kopf gekratzt, wenn es zu folgender Situation gekommen ist: Ihr



AUSSICHTSLOS Wer vor Erreichen von Stufe 5 gegen die Erdgolems antritt, kann schon mal die Quick-load-Taste festklemmen.

ANSPRUCHSVOLLE KÄMPFE Häufig fighting Sie gegen eine Übermacht. Zaubersprüche wie „Schlar“ sind daher essenziell.

EXPLOSION Der Feuerball gehört zu den nützlichsten Zaubersprüchen im Spiel, denn er richtet großen Flächen-schaden an.

Warum keine 80 %?

Die Programmierer haben viel Zeit in die Ausarbeitung des Kampfsystems gesteckt – und haben dabei andere Punkte übersehen. Drei Gründe, warum ToEE die 80er-Hürde verfehlt.

1. Übersichtlichkeit

Was auf offenem Feld kein Problem darstellt, wird in engen Gängen zur Geduldssprobe: die Übersicht. Die Ansicht lässt sich nicht drehen, Feinde heben sich schlecht vom Hintergrund ab und oft muss man mit der Maus millimetergenau Pixel auf dem Bildschirm abfahren.



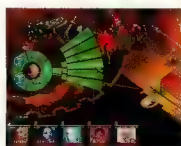
2. Bugs

Gelegentliche Abstürze sind dank Quick-Save und schneller Ladezeiten gerade noch zu verschmerzen, richtig nervig wird es aber, sobald Feinde beim Rasten plötzlich in Wänden stecken bleiben immer und immer wieder. Ein nerviger Bug, der beseitigt werden muss.



3. Bedienung

Verdrehte Schrift, zig Untermenüs: Durch die kreisförmig angebrachten Fenster von ToEE klickt man sich nur mühsam. Besonders ärgerlich: Beim Laufen bleiben manche Figuren regelmäßig grundlos stehen – an der Wegfindung müssen die Entwickler noch drehen.



Zauberer fuchtelte mit den Armen, sämtliche Gegner fallen in einen tiefen Schlummer – und trotzdem machen Ihre Schwertschwinger nur ein paar mickrige Schadenspunkte pro Schlag. Nicht so in ToEE; hier geht dank genauester Einhaltung der D&D-Regeln alles mit rechten Dingen zu. Feinde, die – aus welchem Grund auch immer – gelähmt am Boden liegen, lassen sich mittels Spezialattacke („Coup de Grace“) sofort endgültig ausschalten.

Die Kämpfe laufen, wie erwähnt, rundenbasiert ab, sind glaubwürdig und teilweise gerade deshalb anspruchsvoll – gleichzeitig sind diese der größte Pluspunkt von ToEE. Aus kreisförmig gestalteten, komplexen Fenstern mit zig Untermenüs wählen Sie eine Vielzahl an Angriffsarten und Zaubersprüchen aus, die eine große Anzahl verschiedener Taktiken ermöglichen.

Diebe schleichen sich von hinten an Gegner heran und

landen kritische Treffer; Kämpfer sind aufgrund dicker Rüstung langsam und träge, dürfen aber mittels besonderer Kraftattacken mächtige Schläge landen; Zauberer beschwören Monster, die an Ihrer Seite kämpfen, oder spezialisieren sich auf Heil-, Angriffs- oder andere Magieformen. Es gibt so viele Möglichkeiten, dass man damit ein ganzes Buch füllen könnte. Einsteiger freuen sich daher über die praktische Online-Hilfe.

THOMAS WEISS

MEINUNG



Ein hübsches, kampforientiertes und höchst komplexes Rollenspiel krankt an Fehlern im Detail.

Blätter rauschen im Wind, Schmetterlinge schwirren durch die Luft, Libellen flattern um einen Sumpf herum und der Mantel meines Kämpfers schwingt bei Bewegungen physikalisch korrekt mit – die 2D-Welt und die Figuren wurden mit einem beachtlichen Sinn für Details animiert. An der Präsentation gibt's deshalb nichts auszusetzen, am Spiel selber dafür umso mehr. Dass der Maus-Cursor vor allem in den Kämpfen über den Bildschirm hüpfte, als hätte er Schluckauf, erschwerte die Navigation in den zu kleinen Menüs. Dadurch werden die Gefechte unnötig mühsam – was schade ist, da gerade diese den Reiz von ToEE ausmachen. Vielleicht nehmen sich die Entwickler unsere aufgeführten Kritikpunkte ja zu Herzen und kümmern sich um einen Patch. Ein Baldur's Gate 2-Killer wird das Spiel dadurch zwar immer noch nicht, aber zumindest Icewind Dale 2 kann dann schon mal einsparen.

TESTURTEIL

Temple of Elemental Evil

ENTWICKLER	ANBIETER
ToE	Atari
PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	Endlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Englisch
ZIELGRUPPE	
Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Eindeutlich: Zwei Stufen	
MEHRSPISLER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: -
Internet: -	1 Spu/Packung

TESTCENTER	ab 1000 MHz
Prozessor in Megahertz:	800 1.200 1.800
Arbeitsspeicher:	128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Klasse 3 Klasse 4 Klasse 5 Klasse 6

PRO & CONTRA	
Hochkomplex	82%
Sehr detaillierte Grafik	83%
Taktische Kämpfe	66%
Viele Fehler im Detail	84%
Es wird fast nur gekämpft	82%
MEHRSPISLER	100%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ICEWIND DALE 2 oder POOL OF RADANCE 2 mögen.



Silent Hill 3

Weit abseits vom Holzhammer-Horror erleben Sie mit Silent Hill 3 **einen psychologisch raffinierten Gruseltrip.**

Als Heather einkaufen geht, beginnt der Albtraum. Die Umgebung verwandelt sich in einen Vergnügungspark, der so vergnüglich gar nicht ist: Verstümmelte Stofftiere liegen in den Ecken, irgendwo knurren Hunde und die gesamte Gegend scheint von einem rostigen Gitter überzogen. Sie sehen gerade noch, wie Heathers Messer im Schein der Taschenlampe glänzt, als die Kamera umschaltet und damit sagt: Jetzt kann's losgehen, Sie sind dran.

Da stehen Sie also, umringt von Finsternis, Nebelschwaden, unheimlichen Fratzen und Geräuschen, die man garantiert nicht nachts hören möchte. Mit den Cursor-Tasten und der Maus, wahlweise auch mit Gamepad, steuern Sie Heather erstaunlich kom-

fortabel durch eine surreale Welt. Was das Mädel auf einem Rummelplatz zu suchen hat, warum sie wenig später in einem verlassenen Einkaufszentrum aufwacht, das alles erfahren Sie in Bruchstücken, die sich später zu einem Ganzen zusammenfügen. **Silent Hill 3** lässt Sie zuerst buchstäblich im Dunkeln tappen.

Mehr Monster

Übers gesamte Spiel legt sich ein Schleier der Bedrohlichkeit, hervorgerufen vor allem durch die gruseligen Licht-und-Schatten-Effekte. Überwiegend bewegen Sie sich durch düstere Gänge, in denen man kaum die Hand vor Augen sieht. Die Taschenlampe, die in Heathers Brusttasche steckt, spendet nur spärlich Licht, so dass man stets im Ungewissen ist, was

ANGRIFF DER RIESENWÜRMEN

Tief in einem alten und verlassenen U-Bahn-Schacht hat sich etwas eingekerkert: Etwas Großes!



WAUWAW Wenn Heather von Hunden angefallen wird, muss sie schnell mit der Bruchstücke versorgen – was dank der ordentlichen Steuerung gut funktioniert.





WIE IM ALBTRAUM Auf Wunsch lässt sich im Spiel ein Störfilter einschalten, der die Grafik leicht unscharf und körnig erscheinen lässt.

Der Vorgänger im Vergleich

	PC DVD Silent Hill 3	PC CD-ROM Silent Hill 2
Monster	Über lange Strecken greifen immer die gleichen Monster an	Größere Auswahl an Monstertypen, die häufiger vorkommen
Grafik	Relativ niedrig aufgelöste Texturen, ohne viel Feintuning vom PlayStation-2-Original übernommen	Texturauflösung lässt sich bis 4.096x2048 hochschrauben, verursacht Slowdowns
Durchschnittliche Spieldauer	Ca. zehn Stunden, fünf unterschiedliche Abschnitte, sechs beim Director's Cut	Ca. acht Stunden, drei unterschiedliche Abschnitte

da wohl noch kommen mag. An den Wänden fliegen Schatten und verursachen Paranoia: War da was? Man wähnt Gegner hinter jeder Abzweigung.

Die Schocken, im Gegensatz zum Vorgänger, nun weitaus häufiger. Nicht nur ihre Anzahl wurde nach oben korrigiert, auch das Erscheinungsbild ist abwechslungsreicher geworden. Da krabbeln seltsam verstellte Monster in Menschenform auf dem Boden, während mutierte Bienen durch die Luft flattern und mit ihren Flügeln einen Höllenlärm verursachen. Dämonenhunde schnappen nach Heather und riesige, träge Gebilde boxen mit Fäusten, die aussehen wie ein geschnürter, bis zum Rand gefüllter Kartoffelsack.

Wie im Vorgänger ist es ein Radio, das Sie vor Gegner-

kontakt warnt. Ist ein Dämon zugegen, so spuckt das Gerät ein Knistern und Rauschen aus, das lauter wird, je näher man der Gefahrenquelle kommt. Zuerst wehren Sie sich mit Brechstangen und Messern (langsam und träge), später schwingen Sie ein japanisches Kampfschwert (schnell und durchschlagskräftig). Zum typischen Waffenarsenal gehören auch Pistolen, Schrotflinten und Schnellfeuergewehre – deren Munition ist stark begrenzt, was das Gefühl verstärkt, ständig knapp am Tod vorbeizuschrammen.

Trüben die Atmosphäre: Rätsel

Grusel-Highlight in **Silent Hill 3** wenn Heather aus geheimnisvollen Gründen in eine Art Paralleluniversum schliddert. Die Wände erscheinen, als wären sie aus

Fleisch, sämtliche Fenster sind garantiert lichtundurchlässig zugenagelt und blutverschmierte Eisenketten spannen sich quer durch die Räume. Mittendrin tanzt der Schein Ihrer Taschenlampe und erweckt die Umgebung mit physikalisch korrekt dargestellten Schatten zum Leben. Die Atmosphäre ist der Grund, warum man **Silent Hill 3** spielt.

Grund zum Ärgern dagegen sind die Rätsel geblieben. Die passen zwar schön ins bizarre Areal hinein, weil sie ebenso absonderlich anmuten, sind aber aufgrund ihrer vertrackten Logik nicht besonders spielerfreundlich ausgefallen. Gut, dass man vor Spielstart zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen kann, was auch heißen könnte: Bestimmen Sie den Frust-

faktor! Die leichteste Stufe hat sich dabei als kleinstes Übel entpuppt, der Rest zwingt praktisch zum Einsatz eines Lösungsbuches. Lassen Sie sich davon nicht entmutigen, sonst entgeht Ihnen das atmosphärisch dichteste Action-Abenteuer des Jahres.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL **Silent Hill 3**

ENTWICKLER Konami
PREIS Ca. € 50,-
USK Ab 16 Jahren
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC, 1 Netzwerk - 1 Sp./Packung
TESTCENTER Prozessor in Megahertz: 900 1.200 1.800
Arbeitsspeicher: 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4
PRO & CONTRA
+ Bizarre Story
+ Großes Monster-Design
+ Hervorragende Grafikdetails
+ Sehr kurze Spieldauer (ca. 8 Std.)
+ Langweilige Rätsel
GRADIK 82%
SOUND 90%
STEUERUNG 78%
ATMOSPHÄRE 82%
SPIELEDISIGN 74%
MEHRSPIELER -%
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SILENT HILL 2 oder ALONE IN THE DARK 4 mochten.



Seit **Silent Hill 3** kann ich meine Nackenhaare einzeln zählen...

Wenn man bei PC Games arbeitet und Kollegen wie den Bergmann hat, dann wird man allgemein ein sehr ängstlicher Mensch – und zuckt bei jedem Schatten, den man aus dem Augenwinkel wahrnimmt, zusammen. Gegen **Silent Hill 3** sind die Erschreckungen meines Sitznachbarn aber so harmlos wie eine schnurrende Katze: Wenn ein Stöhnen durch den dunklen Raum dringt, fiese Hammergeräusche eine bedrückende Sound-Kulisse bilden und Gefahr droht, dass jeden Moment ein grausig (also erschreckend gut) animiertes Monster um die Ecke krabbeln, dann wird man im Sitz so klein wie bei der ersten Fahrstunde. **Silent Hill 3** ist, ebenso wie der Vorgänger, ein Kunstwerk, in dem das Zusammenspiel von Grafik und Sound einen Großteil der Atmosphäre ausmacht. Schade, dass die unausgegorenen Rätsel den Gesamteindruck etwas verschlechtern.

Ab sofort nur noch Fußball im Kopf!

Jetzt geht's los!

Die brandneue
Anstoss 4 –
Edition 03/04
ist da.

Die Vollversion
mit allen neuen
Regeln der Saison
und einer Menge
spektakulären
Features, die das
Spiel noch realisti-
scher machen.

Jetzt losspurten
und Dein Exemplar
beim Händler
sichern!



**Mit starken
Neuzugängen!**

- 1 Bei Verhandlungen und Transfermarkt:
„Spannend: **Vorgespräche, Hauptverhandlungen und Auktionen**“
- 2 Bei Vereinstinzen:
„Kampf um Budgets,
Neuverpflichtungen,
Stadionneubau und
Börsengang“
- 3 Bei der Spieldarstellung:
„**3D-Szenen** und **gigan-
tischer Textmodus**, **Live-
Statistiken** und **Ticker-News**“



Für PC CD-ROM

big
interaktiv

powered by

EMP

molten

SQT

Reiners
Die Privat-Fleischer

sport1.de

STANNO
FOOTBALL-GOM

T-Online...



Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

World Racing



Mit World Racing ist den Rennspielern von Synthetic ein schöner Erfolg gelungen: Die PC-Games-Leser lobten vor allem die innovative Landschafts-Engine, die neben unglaublichem Weltbild vor allem frei befahrbare Landschaften bietet. Der riesige Fuhrpark mit über 100 verschiedenen Autos sorgt ebenfalls

für positives Feedback, genau wie die präzise Steuerung. Geörgert haben sich World Racing-Spieler hingegen darüber, dass es weder ein echtes Schadensmodell noch eine Kollisionsabfrage bei Bäumen und ähnlichen Objekten gibt. Chefentwickler Andreas Leicht ist sich dieser Probleme bewusst und stellt sich dem Interview.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Wir wollen uns wieder mehr in die Richtung von NICE 2 bewegen.“

PC Games: Wann dürfen wir mit dem Netzwerk- und Online-Modus rechnen und welche Spielmodi seht ihr für den erwarteten Mehrspieler-Part vor?
Leicht: „Leider kann ich das Wann und Was noch nicht näher bestimmen. Durch einen ärgerlichen Bug beim Spielen mit ATI-Catalyst-Treibern mussten wir unsere Arbeiten am Online-Modus erst einmal wieder unterbrechen. Auch die Game-Cube-Version musste noch ein wenig bearbeitet werden, so dass wir erst jetzt langsam wieder an die Erweiterung von World Racing gehen können. Ob es nun frei definierbare Meisterschaften, Einzelrennen oder andere Modi innerhalb der Multiplayer-Variante geben wird, steht bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht definitiv fest.“

PC Games: Bei einer Präsentation hast du davon gesprochen, dass World Racing möglicherweise zu einer Serie ausgebaut werden soll. Gibt es schon konkrete Konzepte oder gar einen ungefähren Zeitplan?

Leicht: „Der Erfolg von World Racing zeigt, dass wir einen guten Weg eingeschlagen haben, und natürlich würden wir gerne weiter daran arbeiten. Es gibt viele Anregungen und Ideen, die Technologie und das Konzept von World Racing weiter zu entwickeln, noch stehen, jedoch keine konkreten



ANDREAS LEICHT ist Chef der World-Racing-Macher Synthetic.

Schritte in diese Richtung fest.“

PC Games: Viele unserer Leser wünschen sich eine NICE-Fortsetzung – wie stehen die Chancen?

Leicht: „Ganz klar haben wir NICE nicht vergessen und insgesamt wollen wir uns auch gerne wieder mehr in die Richtung von NICE 2 bewegen, also wieder mehr Thrill, mehr Action in unser Game bringen. Ob allerdings das ein „echter“ Nachfolger entsteht, kann ich noch nicht sagen.“

PC Games: Die Landschaftsgrafik ist vielen Spielern sehr positiv aufgefallen. Wie wollt ihr die Landscape-Engine noch weiter verbessern?

Leicht: „Auch hier vorab noch mal ein Riesendankeschön an alle, die uns geradezu mit Vorschlägen, konstruktiver Kritik und Anregungen überschüttet haben. Wir werten derzeit noch viele eingegangene Mails aus und werden bewerten, was wir verbessern könnten und auf was wir vielleicht sogar ganz verzichten sollten. Auf jeden Fall fließen die Vorschläge nach Möglichkeit ein und wir erhoffen uns somit, noch näher an unsere Spieler und die Community heranzukommen.“

PC Games: Glaubst du, dass es für World Racing – ähnlich wie bei Need for Speed – bald Autos und Strecken von Fan-Autoren zum Download geben wird?

Leicht: „Wer uns kennt, weiß, dass wir immer versuchen, so etwas zu ermöglichen. Ich kann zwar Editoren oder frei verfügbare Datenformate derzeit nicht versprechen, aber wir werden ein solches Vorhaben nicht in Vergessenheit geraten lassen. Für uns ist es immer wieder etwas Besonderes, wenn man erkennt, mit wie viel Hingabe Spieler sich mit einem Titel beschäftigen. Außerdem sollten einige Autos zum Download von unserer Seite bald fertig gestellt sein.“

Test

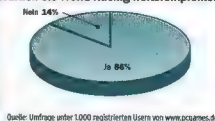
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3-
Musik	2-
Soundeffekte	3+

SPIELEDISIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie World Racing weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Über 100 verschiedene Autos +
- 2. Bombastische Landschaftsgrafik
- 3. Fahrphysik beliebig skalierbar
- 4. Landschaften frei befahrbar
- 5. Präzise Steuerung
- 1. Kein detailliertes Schadensmodell -
- 2. Kein Gegenverkehr
- 3. Bistlang kein Netzwerk-Modus
- 4. Zu verschachteltes Menü
- 5. Bäume ohne Kollisionsabfrage

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DENNIS OTTO, KFM ANGESTELLTER AUS ESSEN: „World Racing ist ein richtiges Rennspiel für zwischen 4-5 Freunde der Marke sowieso – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Ein ausgeglichenes Karriere-System und vor allem ein realistisches Schadensmodell hätten dem Spiel schon gut getan. Ansonsten fehlt mir vor allem Dingen der Netzwerk-Modus.“

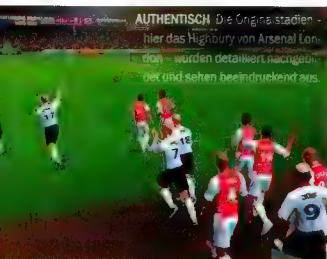
KAI DRACHSDORF, SCHÜLER AUS ALTENBURG: „Regelbegriffen pur! Die Grafik ist klasse und die großen Maps mit den vielen Straßen und der liebevoll animierten Landschaft sind einfach sensationell. Was ich vermisse, gerade in einem markenspezifischen Rennspiel, ist das Tunen der Wagen. Man könnte nur an Upgrades von Brabus, AMG und so weiter.“

ANDRE PODUSCHNIK, SCHÜLER AUS KRONBERG: „Das Spiel an sich ist sehr gut. Die Grafik ist klasse, vor allem die Autos sind sehr schön gestaltet. Dass bei den riesigen Arealen die Kollisionsabfrage der Bäume weichen musste, kann man getrost verschmerzen. Leider sind auch noch w-schwerfende Fahrten auf dem Testgelände etwas nervig.“

STEFAN OTTO, SCHÜLER AUS CHEMNITZ: „Superspiel auf jeden Fall die großen Gebiete, in denen man immer wieder etwas Neues entdeckt. Besonders das realistische Cockpit hat es mir angetan. Negativ sind dahingegen die verwirrende Menüsstruktur und die zu schweren Missionen.“



Sie erwarten das obligatorisch kleine Technik-Update, aktualisierte Spielerdaten und ein paar Änderungen an der Steuerung? Dann machen Sie sich auf einige Überraschungen gefasst: **In FIFA 2004 steckt noch viel mehr.**



FIFA 2004 ist anders – und zwar nicht nur in der Beschreibung auf der Packungsrückseite. Denn EA Sports hat seine Vorzeige-Fußballer rechtzeitig zum harten Zweikampf mit Konamis Pro Evolution Soccer 3 völlig umgekrempelt: weg vom actionreichen, aber unnatürlich offenen Schlagabtausch hin zu einem authentischeren Fußballgefühl.

Doppelpass mit grauen Zellen

Einen wesentlichen Beitrag zum glaubhafteren Spielablauf leistet die verbesserte KI. Die computergesteuerten Defensivkräfte lassen jetzt nur noch selten riesige Lücken frei und stören den gegnerischen Spielablauf wesentlich gezielter, daher wirkt das Spiel über weite Strecken etwas langsamer als gewohnt. Es reicht also nicht mehr, ein paar schnelle Pässe

zu spielen, um durch die gesamte gegnerische Mannschaft zu marschieren, stattdessen müssen Sie jede Spielsituation neu einschätzen und ein Gefühl für den richtigen Moment zum Angriff entwickeln. Sehr hilfreich ist dabei das so genannte „Off the Ball“-System: Auf Tastendruck wird eine von drei möglichen Anspielstationen ausgewählt; wenn Sie noch mal auf dieselbe Taste tippen, schalten Sie zum zweiten und dann zum dritten freien Spieler. Das Besondere: Den gerade markierten Akteur kontrollieren Sie mit dem rechten Stick, während Sie gleichzeitig mit dem linken Ihren eigentlichen Spieler führen. Das ist zwar längst kein Wundermittel, aber so fällt es recht leicht, lange Pässe präzise zu spielen und spektakuläre Spielzüge zu koordinieren. Dasselbe gilt für das Taktiksystem: Für jeden

Verein gibt es eine Vielzahl individueller Spielzüge und Strategien, zwischen denen Sie sogar während des Spiels durch einfache Tastenkombinationen wechseln können. Die Torhüter haben seit letztem Jahr ebenfalls zugelegt: Vor allem bei hohen Bällen können Sie sich nun eher auf Ihren Schlussmann verlassen. Grobe Patzer kommen zwar noch vor, sind aber extrem selten.

Freistöße wie im Fernsehen

Auch die Standards wurden in FIFA 2004 generalüberholt. Bei direkten Freistößen bestimmen Sie die angepeilte Richtung über ein Fadenkreuz, danach schneiden Sie den Ball mithilfe des rechten Minusticks an und dosieren durch zweimaligen Druck auf die Schuss-taste Kraft und Höhe. Ecken und indirekte Freistöße laufen anders ab: Hier wählen Sie zu-

So spielt sich FIFA 2004



- 1** In FIFA 2004 liegt das Hauptaugenmerk auf dem Karriere-Modus. Haben Sie sich für einen Verein entschieden, werden Ihnen die Saisonziele mitgeteilt.
- 2** Ihnen stehen mehr Taktikmöglichkeiten – etwa Abschlüsse – zur Verfügung als in bisherigen Auflagen. Die Strategie lässt sich auch während des Spiels über Hotkeys verändern.
- 3** Abgeklärtes, durchdachtes Passspiel im Mittelfeld ist der Schlüssel zum Erfolg. Die KI-Verteidiger attackieren allerdings frühzeitig und stören den Spielverlauf.
- 4** Der eigentliche Abschluss fällt leichter als in Pro Evolution Soccer 3, weil die Schüsse leichter zu kontrollieren sind. Für Tore werden Sie mit hübschen Jubelszenen belohnt.

nächst eine der vorher im Training geübten Varianten, beispielsweise „Hereingedreht zum kurzen Pfosten“ oder „Hoch in die Mitte“, danach wechselt die Perspektive: Sie steuern nicht mehr den Schützen, sondern einen der möglichen Empfänger. Während der Sekunden vor der Hereingabe bringen Sie Ihren Angreifer vorteilhaft in Position oder schieben durch Betätigung des rechten Analogsticks Abwehrspieler aus dem Weg – das ist spannend und realistischer als das bisherige Pazifistentreffen im Strafraum. Das Rempeln funktioniert übrigens auch in normalen Zweikämpfen. Sie

brauchen also nicht immer ein Tackling oder eine Grätsche auszuführen, um den Gegner vom Ball zu trennen. Die authentisch hitzige Fußballatmosphäre wird zudem durch häufig eingespielte Streitszenen verstärkt: Nach einem harten Tackling beschwert sich der Gefoulte lautstark, Teamkollegen eilen hinzu und der Schiedsrichter hat alle Mühe, die Gemüter zu kühlen. Ob ein Spieler eher heißblütig oder abgeklärt ist, wurde bei den Spielerdaten berücksichtigt. So steht beispielsweise der FIFA-Bobbi seinem aufrausenden realen Vorbild in nichts nach, während ruhige Charaktere

wie Christoph Metzelder eher selten ausrasten.

Stelle Karriereleiter

Neben den bekannten Modi Turnier und Freundschaftsspiel steht nur noch der neue Karriere-Modus zur Verfügung, einzelne Liga-Saisons gibt es nicht mehr. Ihre Karriere beginnen Sie als unbekannter Spielertrainer bei einem Verein Ihrer Wahl. Ihre Aufgabe ist es, die anfänglich 1.000 Prestige-Punkte möglichst schnell zu vermehren, indem Sie die Saisonziele des Clubs erfüllen. Dabei gilt: Je besser die Mannschaft, desto schwieriger die Vorgaben. Wählen Sie zum Beispiel Bayern München, müs-

sen Sie Meister werden, um einen Bonus zu erhalten, während mit dem VfB Lübeck schon einige Siege reichen. Prestige benötigen Sie für die meisten Trainer- oder Managerfunktionen: Wollen Sie beispielsweise die Schusstechnik eines Spielers per Einzeltraining verbessern, kostet Sie das 250 Prestige-Punkte pro Einheit, sogar das Abgeben eines Gebots auf dem Transfermarkt schlägt mit einigen Punkten zu Buche. Mit gesteigertem Ansehen verbessert sich auch Ihre Position gegenüber der Mannschaft: Je höher der Prestige-Wert, desto motivierter und leistungsfähiger agieren Ihre Spieler.

JUSTIN STOLZENBERG



ANSEITS: Im Tacklingmenü können Sie Ihre Verteidiger Abschlüsse spielen lassen – mit stichlichem Erfolg.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Das überlegene Drumherum macht FIFA zum knappen Sieger gegen Pro Evolution Soccer 3.

FIFA 2004 ist der wohl langweiligste Teil der Serie – allerdings nur, wenn Sie lediglich beim Spielen zuschauen. Statt von Torraumszenen im Zehn-Sekunden-Takt ist das Spielgeschehen jetzt nämlich von vorsichtigerem, aber realistischem Mittelfeldspiel geprägt. Als Spieler macht mir das allerdings ungemein viel Spaß, auch wenn FIFA nicht ganz so anspruchsvoll wie der direkte Konkurrent Pro Evolution Soccer 3 ist. Zwar sorgen die stark verbesserte Ballphysik und KI für ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger, allerdings werden Profis aufgrund zu vieler Spielhilfen („Off the Ball“, Fadenkreuz beim Freistoß) auf Dauer unfordervoll. Diese kleine Schwäche gleicht FIFA aber durch das im Vergleich zu PES bessere Gesamtpaket aus: Die Spielermodelle sehen dank Details wie verschmutzter Kleidung lebendiger aus und es sind fast dreimal mehr Mannschaften enthalten – noch dazu mit Originalnamen, -wappen, -trikots und -spielen. Und nicht zuletzt dürfen Sie Mehrspieler Partien auch im Internet oder LAN austragen – für mich persönlich der größte Vorzug von FIFA 2004.

TESTURTEIL
FIFA Football 2004

ENTWICKLER EA Sports	ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-	TERMIN 7.11.2003
USK Unbeschränkt	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	SCHWIERIGKEITSGRAD Einsteiger: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-/PC: 4 Internet: 2	Netzwerk: 2 1 Sp./Packung

TESTZENTRUM: 88 hoch, 87 mittig, 86 niedrig

Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

- Motivierender Karriere-Modus
- Verbesserte KI der Mitspieler
- Spannende Standardaufgaben
- Eine unglaubliche Realphysik
- Profis werden unfordervoll

SOUND	88%
STRUKTUR	87%
ATMOSPHERE	86%
SPIELEDISIGN	87%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie PRO EVOLUTION SOCCER 3 oder FIFA FOOTBALL 2003 mochten.

89



Pro Evolution Soccer 3

Realistisch, realistischer, Pro Evolution Soccer 3! Konamis FIFA-Konkurrent glänzt mit toller Ballphysik und Authentizität bis ins Detail.

Ein schneller Doppelpass am rechten Flügel, der Außenstürmer spurtet Richtung Strafraumgrenze, während zwei Verteidiger ihm bedrohlich auf die Pelle rücken. Jetzt müsste er schießen, er schießt – geblockt. Nervenzerfetzende Torraumszenen, taktierendes Abtasten, spektakuläre Chancen und die brodelnde Atmosphäre im Stadion – das ist Fußball, wie ihn Millionen Fans Woche für Woche genießen, und wie Sie ihn jetzt in nie da gewesener Realitätsnähe auf dem PC erleben dürfen: **Pro Evolution Soccer 3** bietet das bislang glaubwürdigste Spielgefühl.

Karriere light

Wenn Sie noch keine PES-Version auf der PlayStation gespielt haben, empfiehlt sich zu-

nächst der umfangreiche Trainingsmodus; im Vergleich zu den bisherigen FIFA-Titeln ist das Spiel nämlich deutlich schwerer. Hier erhalten Sie unter anderem Tipps zu Standardsituationen, Verteidigung, Spielaufbau und Abschluss. Außerdem lernen Sie die Grundlagen der stark von FIFA abweichenden Steuerung kennen; beispielsweise nehmen Sie einem Gegner den Ball ab, indem Sie gegen ihn laufen.

Danach stehen Freundschaftsspiele, Pokalwettbewerbe oder Ligen zur Auswahl, die Sie je nach Wunsch mit einer von 56 Nationalmannschaften oder einem der 64 Vereine spielen. Die Krönung des Einzelspieler-Parts ist jedoch die so genannte Meister-Liga, bei der Sie einen beliebigen Verein aus

der 2. Division bis ins Masters-Finale führen. Dabei erhalten Sie durch erfolgreiches Spiel und geschickte Transfers Punkte, für die Sie später Spieler kaufen oder Verträge verlängern können. Zudem werden Sie mit PES-Zählern belohnt, die mit der Zeit in zusätzliche Stadien, Spieler, Mannschaften und Ähnliches eingetauscht werden.

Wichtig ist auf'm Platz

Eine Fußballweisheit, die sich die **Pro Evolution Soccer 3**-Entwickler offenbar zu Herzen genommen haben: Das Spiel besteht auf dem Platz vor allem durch drei Aspekte: Der knackige Schwierigkeitsgrad bringt auch echte PC-Fußballprofis ins Schwitzen. Man lernt zwar schnell die Grundzüge von Kontrolle und Spielablauf, be-

vor man allerdings wirklich von Beherrschern sprechen kann, dauert es recht lange. Besonders bis zum erfolgreichen Abschluss ist es ein weiter Weg. Außerdem stehen Ihnen bei Standardsituationen keine FIFA-typischen Hilfen wie Fadenkreuze oder Pfeile zur Verfügung. Stattdessen ist es wichtig, durch ausdauerndes Training ein Gefühl für die richtige Schusskraft und -höhe sowie das Timing zu entwickeln. Der zweite Positivpunkt ist die auch von FIFA 2004 nicht erreichte, realistische Ballphysik. Das Leder wirkt tatsächlich wie ein eigenständiges Objekt, das auch Topspielern gelegentlich nach der Annahme verspringt oder beim Schuss über den Spann rutscht. Beim Sprinten legen sich Ihre Kicker den Ball wie in





So spielt sich Pro Evolution Soccer 3

1 In ausführlichen Trainingsseinheiten werden Sie mit der Steuerung vertraut gemacht. Hier lernen Sie alles vom flachen Pass über gute Kopfballer bis zum erfolgreichen Torschuss.

2 Wählen Sie eine der zahllosen vorgefertigten Formationen oder ordnen Sie die Spieler frei auf dem Spielfeld an. Auch die taktische Ausrichtung legen Sie in diesem Menü fest.

3 Die gute Gegner-KI setzt Sie von Beginn an unter Druck, daher müssen Sie vorsichtig spielen und sowohl in der Offensive als auch in der Abwehr Übersicht an den Tag legen.

4 Bis zum Torerfolg ist es ein weiter Weg, allerdings sind Torhüter und Verteidiger auch in Pro Evolution Soccer 3 nicht unfähig, daher lohnt es sich immer, energisch nachzusetzen.

Wirklichkeit etwas weiter vor, danach dauert es einen Moment, bis sie ihn wieder unter Kontrolle haben. Und in der Verteidigung genügt es oft, den gegnerischen Stürmer leicht zu stören oder ihm die Kugel vom Fuß zu spitzeln, harte Tacklings sind nicht immer nötig. Dritte Stärke von Pro Evolution Soccer 3: die glaubwürdige Gegner-KI. Die computergesteuerten Mannen variieren sowohl im Angriffs- als auch Abwehrspiel geschickt ihre Taktik, daher müssen Sie sich auf immer neue Spielarten gefasst machen. Versuchen Sie beispielsweise, mit Kurzpassspiel zum Erfolg zu kommen, werden Ihre Kontrahenten aggressiv angreifen und

Ihre Passwege stören. Die KI-Recken reagieren übrigens auch selbst realitätsgetreu auf Pressing: Sobald Sie früh angreifen und die Räume im Mittelfeld eng machen, häufen sich verunsicherte und überlebte Pässe bei der anderen Mannschaft.

Zu konsolig

Seine Herkunft verbirgt Pro Evolution Soccer 3 so gut wie ein Schotte, der noch seinen Rock trägt: gar nicht. Beim ersten Blick ins Menü springt Ihnen die PlayStation-2-Verwandtschaft förmlich ins Gesicht. Auf eine Maussteuerung wurde verzichtet; daher sind Sie gezwungen, mit Gamepad oder Tastatur durch die für PC-

Verhältnisse unübersichtlichen Menüs zu navigieren. Das macht sich vor allem im komplexen Aufstellungs- und Taktikbildschirm unangenehm bemerkbar. Ebenfalls schade: das Fehlen von zahlreichen Lizenzen. Zwar durften die Spielerdaten größtenteils original eingebaut werden und die Akteure sehen ihren realen Vorbildern sogar wirklich ähnlich. Allerdings sind die Kader nicht mehr auf dem neuesten Stand (Seaman steht noch im Arsenal-Tor), außerdem wurden Logos, Trikots und Vereinsnamen verfremdet. Hinter London Nord verbirgt sich beispielsweise Arsenal, Bayern München taucht als „Rekordmeister“ auf und

Borussia Dortmund wird „Westfalen“ genannt. Für Simulations-Fans, die über diese kleinen Mängel hinwegsehen können, ist Pro Evolution Soccer 3 in diesem Jahr die erste Wahl.

JUSTIN STOLZENBERG



MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Zur perfekten Fußballsimulation fehlt nicht viel.

Etwas mehr Umfang, etwas besser an den PC angepasst und ein Online-Modus – viel fehlt Pro Evolution Soccer 3 nun wahrlich nicht zur perfekten Fußballsimulation. Neben der Ballphysik, der Gegner-KI und dem knöcheligen Schwierigkeitsgrad hat mir vor allem die Möglichkeit zugesagt, Spieler frei auf dem Platz anzuordnen – so verleihen Sie Ihrem Team eine persönliche Note. Weniger schön ist dahingegen die Konsolenleiste: Warum muss ich zunächst PlayStation-2-Symbole lernen, bevor ich die Steuerung vollständig beherrschen kann? Wieso darf ich nicht mit der Maus navigieren? Das sind zwar Kleinigkeiten, allerdings machen die im Vergleich zum ebenfalls hochklassigen FIFA 2004 den Unterschied. Wirklich ärgerlich ist das Fehlen des Online- und Netzwerk-Modus. Die Möglichkeit, zu acht an einem PC zu spielen, bietet dem erwähnten PC-Fußballer keinen adäquaten Ersatz. Dennoch bin ich froh, dass Konami Pro Evolution Soccer endlich umgesetzt hat: Derart hochkarätige Konkurrenz macht den EA-Entwicklern ordentlich Dampf.

TESTURTEIL
Pro Evolution Soccer 3

ENTWICKLER: Konami Tokyo

PREIS: Ca. € 45,-

USK: Unbeschränkt

ZIELGRUPPE: Jungs

SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstufiger, fünf Stufen

MEHRSPIELER: Netzwerk - 8 Sp./Packung

PROZESSOR: Pentium III

ARBEITSSPEICHER: 64 MB

GRAFIK-CHIP-KLASSE: NVIDIA GeForce 2

PRO & CONTRA

Auch für Profis herausfordernd

Unernstliche Ballphysik

Hervorragende Gegner-KI

Kein Netzwerk-/Online-Modus

Verschachteltes Konsolen-Menü

GRAFIK: 88%
SOUND: 84%
STEUERUNG: 91%
ATMOSPHÄRE: 85%
SPIELDESIGN: 86%
MEHRSPIELER: 77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen:
wenn Sie FIFA FOOTBALL 2004 oder
FIFA FOOTBALL 2003 mochten

Das Endspiel

Das Quasi-Monopol von EA Sports vor dem Ende? Mit Pro Evolution Soccer 3 betritt erstmals seit 1995 ein aussichtsreicher FIFA-Konkurrent den Platz.

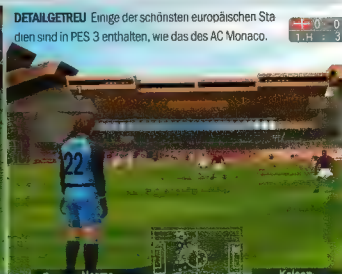
Eins ist klar: Die bisherige Fußballspielreferenz FIFA 2003 liegt qualitativ weit hinter den beiden neuen Vertretern, es spielt

sich einfach wesentlich unglaubwürdiger. Der Zweikampf an der Spitze könnte aber kaum enger sein: FIFA 2004 empfiehlt sich für Spieler,

die Wert auf ein Gesamtpaket mit guter Spielbarkeit, Lizenzen, einem umfangreichen Karriere-Modus und leichter Zugänglichkeit legen.

Wenn Sie dahingegen Realitätsnähe bevorzugen und auf einen Online-Modus verzichten können, greifen Sie bedenkenlos zu PES 3. JUSTIN STOLZENBERG

Die Stärken und Schwächen im Detail



	FIFA Football 2004	Pro Evolution Soccer 3
Lizenzen	<ul style="list-style-type: none"> Originalteams, -spieler, -trikots und -stadien 	<ul style="list-style-type: none"> Teilweise Originalspieler Fantasievereine
Soundkulisse	<ul style="list-style-type: none"> Original Fangesänge Brauchbare Kommentare von Florian König und Tom Bartels Soundkulisse verändert sich abhängig vom Spielverlauf 	<ul style="list-style-type: none"> Soundkulisse verändert sich passend zum Spielverlauf Keine erkennbaren Fangesänge Die Kommentatoren wiederholen sich häufig
Grafik	<ul style="list-style-type: none"> Abwechslungsreiche, realistische Animationen Viele Spieler sind deutlich wiederzuerkennen Spektakuläre Jubelszenen mit dynamischen Kamerafahrten 2D-Publikum 	<ul style="list-style-type: none"> Sehr realistische Animationen Die Starspieler sind gut wiederzuerkennen Ansehnliche Stadien Kaum animiertes 2D-Publikum
Einzelspieler-Modi	<ul style="list-style-type: none"> Freundschaftsspiele, Pokale und Ligen Sehr umfangreicher Karriere-Modus 	<ul style="list-style-type: none"> Freundschaftsspiele, Pokale und Ligen Umfangreicher Karriere-Modus
Mehrspieler-Option	<ul style="list-style-type: none"> An einem PC, im LAN und im Internet Maximal vier Spieler Im LAN oder Internet braucht jeder eine Version. 	<ul style="list-style-type: none"> Bis zu acht Spieler gleichzeitig Nur an einem PC
Steuerung	<ul style="list-style-type: none"> Vielfältige Eingriffsmöglichkeiten Präzise, aber zu komplexe Steuerung mit vielen Buttons, gewöhnungsbedürftig 	<ul style="list-style-type: none"> Präzise und eingängige Steuerung ermöglicht schnelle Erfolgsergebnisse
Spielbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> Aggressive, geschickt agierende Gegner-KI Hilfen für Einsteiger Gleichzeitige Steuerung von zwei Spielern Spannende Standardsituationen Verbesserte, aber noch nicht völlig glaubhafte Ballphysik 	<ul style="list-style-type: none"> Aggressive, geschickt agierende Gegner-KI Auch für Profis herausfordernd Absolut authentische Ballphysik Weniger Interaktionsmöglichkeiten bei Standardsituationen
Warum auch FIFA-2003-Besitzer diese Spiele haben müssen.	<ul style="list-style-type: none"> Standardsituationen: Sie können jetzt den Empfänger vor Ecken und Freistoßen steuern. Künstliche Intelligenz: Ihre Mitspieler reagieren jetzt besser auf Ihre Aktionen. Karriere-Modus: Als Spielertrainer managen Sie Mannschaft und Finanzen. 	<ul style="list-style-type: none"> Meister-Liga: Vierteltägiger Karriere-Modus mit Vertragsverhandlungen und Transfers Grafik: Die Animationen und Spielermodelle wirken jetzt lebensechter Ballphysik und künstliche Intelligenz: Verbessert und noch realistischer

World racing®



Wir hätten es uns auch einfach machen können...

aber was wäre das Leben ohne Herausforderungen?

Seien Sie wählerisch und entscheiden Sie sich zwischen mehr als 100 hochdetaillierten Mercedes-Benz Fahrzeugvarianten. Viele davon sind „Traumwagen“, denn einige der Luxuslimousinen und Sportwagen, Renn- und Tourenfahrzeuge, Geländewagen sowie Oldtimer und Prototypen existieren in der Realität nur noch in Museen. Unübersichtliches Gelände, extreme Berg- und Talfahrten, auf Schotter-, Sand- und Asphalt werden Ihnen bei Schnee, Regen und Glätte ihr ganzes Können abverlangen. Entscheiden Sie sich für schnelle Fun-Fahrten im Arcade-Modus oder erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad stufenlos bis zur Simulation.

- ▶ Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind! ▶ Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben!
- ▶ Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ▶ Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren! Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen! ▶ Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Spätscreen heraus! ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!



SYNETIC
The Factory



PlayStation.2

Erhältlich ab September 2003



mediactive

WORLD RACING: PROPERTY OF SYNETIC

MOBIL

YAMAHA

STANDBY

TDK empfiehlt Monitore von

gigaset

www.tdk-mediactive.com

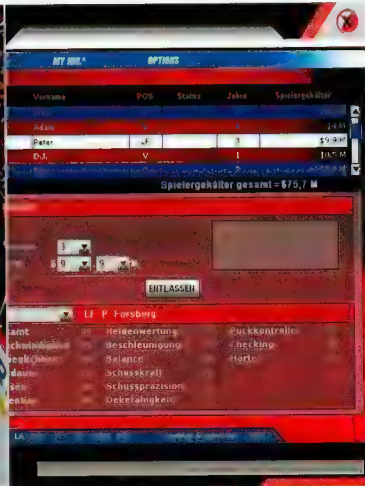
WORLD RACING: SYNETIC IS A TRADEMARK OF SYNETIC. / PlayStation and PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. / "Mediactive", "Tdk" and the Tdk logo are either registered trademarks or trademarks of Mediactive Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Mediactive.



NHL Hockey 2004



BODYCHECK Harte Rempler erfordern jetzt wesentlich präziseres Timing, sind aber noch effektiver als im Vorgänger.



Mehr Innovation, mehr Realismus, mehr Management -
NHL 2004 lohnt sich auch für Besitzer des Vorgängers.

FINANZGENIE Im Dynasty-Modus obliegen Ihnen unter anderem finanzielle Belange, beispielsweise Vertragsverhandlungen.

Mit donnerndem Wucht prallt der Angreifer nach einem harten Bodycheck eines Verteidigers gegen die Bande, beide Spieler stochern hektisch nach dem Puck – in der realen NHL eine normale Szene, in EA Sports' NHL-Simulationen bislang eher eine Seltenheit. Doch die Version 2004 macht Schluss mit den unnatürlich perfekten Zehn-Stationen-Spielfeldern der Vergangenheit, nun zählen – genau wie in der Realität – Körper-Einsatz in Form von Body- und Pokechecks, Hakeln

oder Klammern und sicheres Passspiel. So bewegen sich die Athleten jetzt wirklich wie auf Schlittschuhen, was beispielsweise bedeutet, dass keine 90°-Richtungswechsel möglich sind, sondern genau wie in Wirklichkeit Kurven gefahren werden müssen. Spielen Sie also einen Risikopass entgegen der Laufrichtung des Empfängers, dauert es einen Moment, bis er ihn erreichen kann – wenn er ihn angesichts der hellwachen KI-Verteidigung überhaupt noch bekommt. Brandneu ist außerdem der so ge-

nannte Dynasty-Modus, in dem Sie als Geschäftsführer eines beliebigen Teams sowohl für Verträge, Eintrittspreise, Transfers als auch für Trainingspläne, Kadermanagement und Strategien zuständig sind. Für Siege werden Sie mit je zwei Wertungspunkten belohnt, sobald Sie 100 gesammelt haben, dürfen Sie Ausrüstung oder Personal Ihres Vereins aufstocken. Neue Trainingsräume bringen zum Beispiel Schuss- oder Ausdauer-Boni, Talentsucher helfen bei der Auswahl von Jugendspielern.

Justin Stolzenberg

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Realistisch und knackig: Das neue NHL fesselt auch Profis wochenlang.

NHL 2004 ist Eishockey, wie ich es mag: knallhart, körperbetont, direkt und spannend bis zur letzten Sekunde – kurzum: realistisch. Auch der angegebene Schwierigkeitsgrad gefällt mir: Checks erfordern jetzt genaueres Timing, die KI-Gegner weichen geschickt aus. Teilweise scheint der Computer allerdings zu tuckern: Um Ergebnisse künstlich knapp zu halten, erzielen auch klar unterlegene Mannschaften kurz vor Schluss aus unmöglichen Situationen den Anschlusstreffer. Das kommt zwar nur alle fünf bis sechs Spiele vor, ist aber auf Dauer etwas nervig. Immerhin ist die DEL von Anfang an enthalten – für deutsche Eishockey-Fans ein Fortschritt, wenngleich die Kader nicht mehr auf dem neuesten Stand sind (beispielsweise spielt Girard noch für Frankfurt). Erste Roster-Updates von NHL-Fans sind aber bereits verfügbar.

TESTURTEIL NHL Hockey 2004

ENTWICKLER EA Sports

ANBIETER Electronic Arts

PREIS Ca. € 50,-

USK Unbeschränkt

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Netzwerk: 2

Internet: 2 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Sehr ungut ☒ Gut ☒ Besser ☒ Schlecht

Prozessor in Megahertz:

500 1200 1600

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA

Spannender Dynasty-Modus

Anspruchsvoller Spieleraufbau

Endlich auch Roster der DEL...

...die leider schon veraltet sind

Computer betreibt statuenweise

GRAFIK ☒ 86%

SOUND ☒ 91%

STEUERUNG ☒ 89%

ATMOSPHÄRE ☒ 92%

SPIELEDIGEN ☒ 86%

MEHRSPIELER ☒ 98%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie Madden NFL 2004 oder NHL Hockey 2003 mochten

88



www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPELINSTR. 41, D-73760 OSTFELDERN

POSTER

Surft
vorbei!
Über 10.000
Artikel in
unserem
Online-Shop:
www.closeup.de

Supersundergröße!



G-785.120 / € 7,69
BAD BOYS 2
Größe: 68x101cm



G-730.404 / € 7,69
ICE AGE
Größe: 68x101cm



G-777.652 / € 7,69
SCUM 2004
(TRAUMSCHIFF SURPRISE - PERIODE 1)
59x84cm



G-295.064 / € 6,69
PULP FICTION
101x68 5 cm
R-295.064 / € 9,99
Sondergröße
158,8x106,8 cm



G-778.393 / € 7,69
**LORD OF THE RINGS:
THE RETURN OF THE KING**
Größe: 68x98cm



G-701.530 / € 9,99
Lord of the Rings
Landscape mit Bogen
(Landscapeposter)
63x153cm



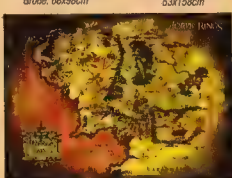
G-266.636 / € 17,90
MICHAEL JORDAN
182,5x38cm



G-713.070 / € 9,99
THE MATRIX RELOADED
158x33cm



G-528.910 / € 6,69
JEANS GIRL
61x87cm



G-753.074 / € 19,95
Aluminum-Relief-Druck Größe: 80x50cm. Die spezielle Drucktechnik mit besonderer Farben erzeugt einen schimmernden, fast dreidimensionalen Eindruck. Ein Muss für alle Fans!



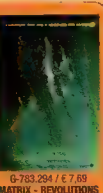
G-753.280 / € 59,99 (74)
MATRIX - REVOLUTIONS
68x102cm



G-783.270 / € 7,69
MATRIX - REVOLUTIONS
68,5x98cm



G-783.252 / € 7,69
MATRIX - REVOLUTIONS
68,5x98cm



G-783.294 / € 7,69
MATRIX - REVOLUTIONS
68,5x98cm

Spezialpreis!

MATRIX RELOADED



Z-771.500 / € 39,90 **MATRIX - RELOADED: NEO**

Die Brille ist aus der Metal Collection und kommt in einem Matrix-Softcase. 100% UV-A- und UV-B Schutz nach CE-Standard Klasse 3. Aus dezentralisiertem Acryl (verbessert die Lichtbrechung in den Gläsern, vermindert Verzerrungen). Rahmen aus reißfestem Stahl. Trademark-Vormerk und "Warner Bros" sind auf dem Brillenbügel graviert.



Z-780.800 / € 49,90 **BRILLE DES CAPTAINS**



FUN- UND SCHERZARTIKEL



Z-783.980 / € 19,90
MINI-PLASMALAMPE
incl. Netzkabel/Adapter. Mit Sound-aktivierungsfunktion! Kommt entweder mit rottem, blauem oder wessenem Sockel. Der Kugelle Klassiker in einer herrlichen Version, zusätzlich mit Soundaktivierungsfunktion! In der Mittelstellung des ON/OFF-Schalters reagiert die Kugel auf Berührung, Sprache und Musik!
Höhe: 14cm



Z-783.960 / € 13,90
SINGENDES RADIO
Bewegt die Lippen zur Musik!
6,5x11,5x5cm
3 AA-Batterien enthalten



Z-735.160 / € 5,99
MINI DISCO-KUGEL
Leuchtet in verschiedenen Farben, Höhe: 11,5cm
3AA-Batterien erforderlich, nicht enthalten!



Z-735.140 / € 6,90
SCHOKK-KUGELSCHREIBER
Beim Drücken des Knöpfes bekommt man einen elektr. Schlag. Mit Batterien



Z-767.390 / € 13,90
SIX SHOOTER Reale-Roulette, 6 Gisser und eine Drehscheibe. 2 von den 6 Gissern sind mit Wasser gefüllt, der Rest mit Tequila. Also schütz dich an, dass du ab und zu Wasser abbekommst. Nicht spürmaschinell.

KALENDER 2004

Format: 29,7x42cm



L-775.130 / € 9,99
ANGELINA JOLIE



L-774.890 / € 9,99
EMINEM



L-780.840 / € 9,99
AVRIL LAVIGNE



L-775.450 / € 9,99
RAP GODS



L-775.510 / € 9,99
ORLANDO BLOOM



L-782.820 / € 11,95
ONE PIECE
Format: 30x42cm

PARTY-SPASS!



Z-792.520 / € 15,99
BIER-SPIEL

Spielbrett, Würfel, 4 Flaschenverschlüsse & 32 Bierkarten. Lustiges Gesellschaftsspiel für 2-4 Biertrinker. Darf ausschließlich von erfahrenen Biertrinkern ab 18 Jahren gespielt werden! Man muss die Hinweise der Felder befolgen, auf denen man landet und die Aufgaben auf den Bierkarten erfüllen. Das Spiel ist spätestens dann zu Ende, wenn keiner mehr durchdrückt.



US World Domination Tour



T-796 200 (XL) / € 29,90
T-796 201 (L) / € 29,90
US WORLD DOMINATION TOUR
Kapuzen-sweatshirt



T-774 270 (XL) / € 15,90
T-774 271 (L) / € 15,90
T-774 274 (M) / € 15,90
US WORLD DOMINATION TOUR
Shirt



US WORLD DOMINATION TOUR TASSE

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



T-794 520 (XL) / € 17,90
T-794 521 (L) / € 17,90
T-794 524 (M) / € 17,90
MICHELIN: BIBENDUM
Shirt



T-794 580 (XL) / € 29,90
T-794 581 (L) / € 29,90
MICHELIN: BIBENDUM
Kapuzen-sweatshirt

SHIRTS



T-772 230 (XL) / € 14,90
T-772 231 (L) / € 14,90
"KILLER-SPIEL"-SPIELER



T-785 150 (XL) / € 15,90
T-785 151 (L) / € 15,90
CHOOSE YOUR WEAPON



T-785 490 (XL) / € 14,90
T-785 491 (L) / € 14,90
CHOOSE YOUR DESTINY



T-787 570 (XL) / € 12,90
T-787 521 (L) / € 12,90
PYROTECHNICIAN



T-755 200 (XL) / € 14,90
T-755 201 (L) / € 14,90
T-755 204 (M) / € 14,90
DDR



T-794 440 (XL) / € 12,90
T-794 441 (L) / € 12,90
PSYCHOPATH



T-786 401 (XL) / € 14,90
T-786 401 (L) / € 14,90
VORSICHT ICH KANN TELE-TENNIS

T-783 100 (XL) / € 14,90
T-783 101 (L) / € 14,90
I SEE FRAGGED PEOPLE



T-778 132 (XL) / € 17,90
T-778 130 (XL) / € 17,90
T-778 131 (L) / € 17,90
KROMBACHER: SAUFEN FÜR DEN REGENWALD



T-788 580 (XL) / € 12,90
T-788 581 (L) / € 12,90
SAME SHIT, DIFFERENT DAY



T-793 560 (XL) / € 14,90
T-793 561 (L) / € 14,90
ICH BIN SCHIZOPHREN



Z-770 530 / € 4,99
GELBDRÜSE
Material: Hanf, ca. 13x10cm



Z-758 030 / € 20,90
CANNABIS-STEHLERKETTE
inklusive Leuchtkette, 220V, 25 Watt, Größe 35cm



T-313 632 (XL) / € 17,90
T-313 630 (XL) / € 17,90
T-313 631 (L) / € 17,90
T-313 634 (M) / € 17,90
SUPERMAN: LOGO



T-753 940 / € 12,90
BASEBALL CAP



Z-785 500 / € 4,90
MTV: LOGO-KEYLACE
weiß / oliv, 48cm lang



GRATIS!
Jeder Besteller erhält einen CD-Rohling in einer coolen Hülle!

SO BESTELLT IHR:

Mindestbestellwert € 13,-

- Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70
- Österreich/Schweiz € 5,50
- Bei Nachnahmesendungen (nur in der BRD) berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70

Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up rückgängig gemacht werden. Rücksendung der Sache wiederum werden. Der First beginnt mit Auslieferung der Bestellung. Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

Gleich GRATIS-KATALOG anfordern!

Hier kannst du rund um die Uhr bestellen!

Internet

www.closeup.de

Bestellhotline

01804-450 450

Bestellfax

0711-450 45 50

CloseUp



Z-734 470 / € 8,90
LEGALISE NOW
Aschenbecher aus Polystyrol

Z-758 020 / € 4,99
CANNABIS-LICHTERKETTE
15W 10 Lichter, incl. 2 Ersatzlampen



Z-795 460 / € 5,99
NEW BEE-TASSE



Z-795 470 / € 5,99
RETRY-TASSE



Z-769 470 / € 19,90
GIZMO PLÜSCHFIGUR
28x17cm

PC Games Dezember 2000

*Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Voynich ein mysteriöses verschlüsseltes Buch.
Mehr als 90 Jahre später gelingt es endlich, die Worte zu entziffern.*



BAPHOMET'S FLUCH

DER SCHLAFENDE DRACHE

Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.

www.baphometsfluch3.de

Für geheimnisvolle Infos und mysteriöse Gewinne: SMS* mit Keyword "BAPHOMET" an 82005.

November 2003



PC
CD-ROM



PlayStation 2

THQ
www.thq.de

© 2003 Revolution Software Limited. * Service provided by a registered provider of Electronic Mailbox Services. * Wilfried M. Voynich is a registered trademark of Revolution Software Limited. * Baphomet's Fluch is a registered trademark of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "Baphomet" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation or the Xbox Game, Xbox logo and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

Neverwinter Nights Gold

Ziehen Sie mit Breitschwert, Magie und Heldenmut durch die weiten Ebenen des inoffiziellen **Baldur's Gate 2**-Nachfolgers. **Neverwinter Nights** zeichnet sich vor allen Dingen durch den genialen Mehrspieler-Modus samt Editor und der Möglichkeit, mehrere Server miteinander zu vernetzen, aus. Nachdem das Hauptprogramm vielen Spielern noch zu textlastig war, reduziert das ebenfalls beiliegende Add-on **Schatten von Underrn** die Textmenge deutlich.



TESTURTEIL CLASSICS NEVERWINTER NIGHTS GOLD

ENTWICKLER
Bionware
PREIS
Ca. € 40,-
USK
Ab 12 Jahren
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ICEWIND DALE 2** oder **BALDUR'S GATE 2** mögen.



Rollercoaster Tycoon 2 Gold

Beweisen Sie Baumeistertalent: Atari vertreibt **Rollercoaster Tycoon 2** gemeinsam mit dem ersten Add-on **Wacky Worlds** für rund 40 Euro. Trotz etwas angestaubter Grafik verspricht das Aufbau-Strategie Spiel ein einzigartiges Freizeitpark-Flair. Für alle Besitzer des Vorgängers, die bislang aufgrund der marginalen Veränderungen mit dem Kauf gewartet haben, ist das jetzt die ideale Gelegenheit.

TESTURTEIL CLASSICS ROLLERCOASTER TYCOON 2 GOLD

ENTWICKLER
Chris Sawyer
PREIS
Ca. € 40,-
USK
Keine
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **THEME PARK WORLD** mögen.

Deus Ex

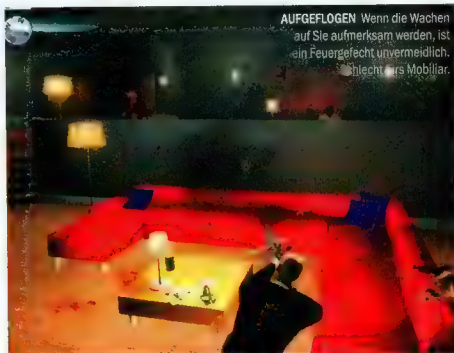
Ein echtes Highlight für Schnäppchenjäger: Das Action-Adventure wurde von den PC-Games-Lesern zum besten Spiel der letzten zehn Jahre gewählt und ist nun für günstige 10 Euro über Ak Tronic erhältlich. **Deus Ex** bringt Action-, Rollenspiel- und Adventure-Elemente auf einzigartige Weise zusammen. Trotz der inzwischen endgültig veralteten Technik ein Pflichtkauf für Freunde komplexer Spiele.



TESTURTEIL CLASSICS DEUS EX

ENTWICKLER
ION Storm
PREIS
Ca. € 10,-
USK
Ab 18 Jahren
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MAFIA** oder **SYSTEM SHOCK 2** mögen.

Hitman 2: Silent Assassin



AUFGEFLOGEN Wenn die Wachen auf Sie aufmerksam werden, ist ein Feuergefecht unvermeidlich. Bleicht Ihr Mobilbar.

Fast pünktlich zu seinem ersten Geburtstag wird **Hitman 2** für 20 Euro neu aufgelegt.

Aus seinem geplanten Ruhestand wird nichts, stattdessen muss Auftragskiller Tobias Rieper alias Nummer 47 erneut zu den Waffen greifen: Mafiosi haben den Pater seines Klosters entführt und verlangen eine stattliche Summe Lösegeld. Um die zu beschaffen, wird der Hitman zum zweiten Mal zum „Problem-beseitiger“. Der Spielablauf gestaltet sich typisch für einen Taktik-Shooter: Wildes Ballem bringt einen kaum weiter, stattdessen ist trickreiches Vorgehen gefragt. Um in die Villa eines Mafiapaten zu kommen, bietet es sich beispielsweise an, die Uniform des Chauffeurs zu tragen – ähnlich abwechslungsreiche Lösungswege stehen in jedem der 20 Missionen offen. Zudem bedienen Sie sich in der Rolle von 47 nur selten großkalibriger Schusswaffen, geräuscharme Waffen wie Messer bieten sich eher an. Vor allem zum Preis von nur 20 Euro eine gute Alternative zu **Splinter Cell** oder **Metal Gear Solid: Substance**.



TESTURTEIL CLASSICS HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

ENTWICKLER
IO Interactive
PREIS
Ca. € 20,-
USK
Ab 18 Jahren
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL** oder **METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE** mögen.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Anno 1602 Königsgut Hon	Ak Tronic	80	€ 10,-
Battle Reams	Ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Ak Tronic	87	€ 10,-
C&C: Renegade	Ak Tronic	72	€ 10,-
Call to Power 2	Ak Tronic	81	€ 10,-
Chaser	JoWood	71	€ 30,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
NEU Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 30,-
Commandos 2	Edios	92	€ 20,-
Cu Tures 2	JoWood	84	€ 23,-
Der Partner 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
NEU Deus Ex	Ak Tronic	83	€ 10,-
Devastation	Bighorn	69	€ 25,-
Dabao 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Die Siedler Platinum Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Emberlands	Koch Media	82	€ 10,-
Everlighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Edios	80	€ 20,-
Typhoonmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Ghost Recon	Ak Tronic	83	€ 10,-
NEU Hitman 2: Silent Assassin	Edios	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avan Interactive	82	€ 11,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
March Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NEU Neverwinter Nights Gold	Atari	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	85	€ 13,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Go 4	Bighorn	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubisoft	86	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Robin Hood	Vandoo	82	€ 10,-
NEU Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	90	€ 40,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starlight Command	Avan Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
S.W.I.N.E.	JoWood	81	€ 8,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Commandos 3: Destination Berlin

Commandos 3
Destination Berlin



41.99

8346

Playcom Online Shop
www.playcom.de

24 Stunden Blitzservice | Lieferung per Post und UPS | Versand in Sicherheitsverpackungen
kostenloses Playcom-Magazin | Vorbestellservice | Lieferungen ab 60 € versandkostenfrei

<p>Beyond Good & Evil</p> <p>8882 11.11.07</p> <p>49.99</p>	<p>Empires: The Struggle</p> <p>8774</p> <p>44.99</p>	<p>FIFA Football 2004</p> <p>8415</p> <p>45.99</p>	<p>Gold Games 7</p> <p>7892 11.11.03</p> <p>28.99</p>	<p>XIII</p> <p>8876</p> <p>45.99</p>
<p>Hidden & Dangerous 2</p> <p>8512</p> <p>43.99</p>	<p>Pro Evolution Soccer 3 (PES3)</p> <p>7919 06.07.04</p> <p>29.99</p>	<p>Rollercoaster Tycoon 2: Expansion Pack 1</p> <p>8492 06.07.04</p> <p>28.99</p>	<p>Herr der Ringe - Rückkehr des Königs</p> <p>8439 06.11.04</p> <p>49.99</p>	<p>Terminator 3 - Krieg der Maschinen</p> <p>8146 06.07.04</p> <p>48.99</p>

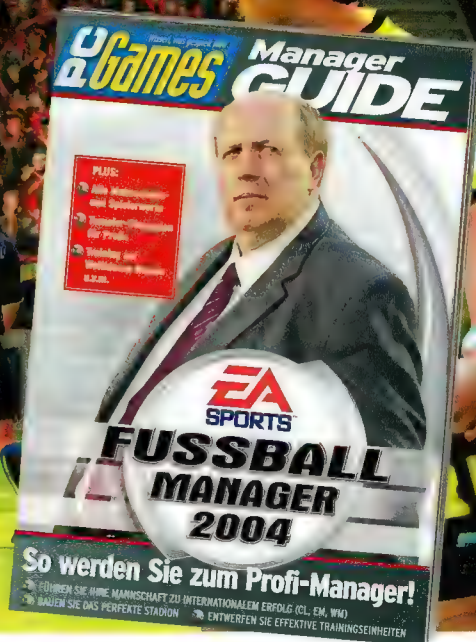
Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Die mit * gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Die mit ► gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefon: 03 61 49 29-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

03 61 49 29-300
Bestellannahme: Mo - Fr 8.00 Uhr - 20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr - 16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht

Exklusive Geheim- tipps zum Schlager- spiel!



Holen Sie sich jetzt den großen
PC-Games-Manager-Guide zu
EA Sports Fußballmanager 2004
plus 3 Ausgaben PC Games für
nur € 9,90 im Miniabo.

Wer will nicht einmal seinen eigenen Fußballklub managen? Wie im echten Leben ist das auch beim neuen **Fußballmanager 2004** von EA Sports nicht ganz einfach. Echte Manager wären froh, wenn ihnen jemand die perfekten Strategien, die entscheidenden Tipps und die geheimen Kniffe der Zukunft verraten würde. Wir tun genau das mit dem

brandneuen PC-Games-Manager-Guide. Die Entwickler haben für uns alle Geheimnisse des **Fußballmanagers** gelüftet und verraten exklusive Tipps und Taktiken für alle Hobby-Manager. Neben allen Spieler- und Mannschaftswerten erwarten Sie detaillierte Transferstrategien, Tipps zum Stadionbau, die große Schule des perfekten Trainings und vieles mehr.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computer, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Tel. 0451-490670
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!
- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.). Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wieder. Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankelzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BIZ

Kontonhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTEC-Magazine.



TIPPS & TRICKS

C&C Generäle: Die Stunde Null

Sie dachten, der Krieg wäre vorbei? Weit gefehlt! Mit noch schlagkräftigeren Einheiten gehen die drei Streithähne erneut aufeinander los. Wir führen Sie sicher durch die Einzelspieler-Kampagnen.

Inhalt dieser Ausgabe

Commandos 3 Profi-Tipps	207
XIII Komplettlösung	211
Empires Komplettlösung	217
C&C Generäle: Die Stunde Null Komplettlösung	225



EXTRA auf CD/DVD:
Halo-Komplettlösung

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielösungen, Cheats und Kurztips. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft“ oder nutzen Sie die Hotline.

@ PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 198/199.
Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (hilfe@pcgames.de)
Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf www.pcgames.de

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieslen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf“ (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf“ bzw. „Faxpoking“ nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von € 1,86 /Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer		
Anno 1503 - Alle Tipps	8	502	Indiana Jones 6	6 522
Anno 1503 - Die besten Tipps	4	517	James Bond 007: Nightfire	4 527
Battlefield 1942: SWoWW2	6	530	Jedi Knight: Jedi Academy	8 532
Blitzkrieg	4	504	Jedi Outcast	4 513
Die Sims: Deluxe Edition	4	521	Mafia, Komplettlösung	8 514
Die Sims: Megastar, Grundlagen	2	533	Medal of Honor: Breakthrough	4 523
DIM Race Driver	4	510	Morrowind	4 515
Enter the Matrix	2	512	Neverwinter Nights	4 516
Fluch der Karibik	4	518	NWN: Schatten von Underritt	4 506
Freelancer	8	519	Sim City 4	4 535
Gothic 2	8	529	Spinter Cell, Kompil.	8 536
Gothic 2: Die Nacht des Raben, Profi-Tipps	4	528	Star Trek: Elite Force 2, Kompil.	6 520
Gothic 2: Nacht des Raben, Kompil.	6	511	Tron 2 0, Grundlagen	4 531
GTA 3, Komplettlösung	10	508	Warcraft 3, KL (Teil 1/2)	6 524
GTA 3, Profi-Tipps	4	509	Warcraft 3, KL (Teil 2/2)	4 525
GTA Vice City, Komplettlösung	12	534	Warcraft 3: Multiplayer-Tipps	4 526
GTA Vice City, Monsterstunts	2	503	Warcraft 3: The Frozen Throne	8 505
GTA Vice City, Profi-Tipps	10	507	WC 3: The Frozen Throne, Bonus	2 501
			Yager, Komplettlösung	4 537

PC Games hilft

TOP-THEMA JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY

Verstecke finden

Ich habe Probleme mit den Secret-Areas im Spiel. Ich finde so gut wie gar keine, selbst in den ersten drei Missionen nicht. Was mache ich bloß falsch?

PATRICK

Christian Müller: Zugegeben, ein wenig Fantasie müssen Sie schon mitbringen, um alle Verstecke zu finden. Lassen Sie keinen Winkel ununtersucht und schauen Sie in jede Nische und hinter jede Kiste. Auch hinter Gittern schlummern gerne mal Bonusgegenstände. Zum besseren Einstieg finden Sie die Verstecke der ersten drei Missionen in diesem Kasten auf den Screenshots genau dargestellt.

Söldneraktivitäten-Tatooine



Im Hof, in dem die Raven Claw „geparkt“ ist, finden Sie das Versteck in der Nische rechts hinter den Kästen.

Droidenübergang Tatooine



Laufen Sie im Sandrüberbretunnel nicht gleich den Weg rechts hoch, sondern erkunden Sie den Gang geradeaus weiter. Hinter einer Tür wartet schon das Versteck auf Sie.

VIETCONG Angriff der NVA

Wie soll man bloß gegen Ende des Spiels den schweren Angriff der Vietnamesen auf die Nut-Pek-Basis überleben? Egal was ich auch anstelle, es gelingt mir nicht, den Angriff der NVA abzuwehren. Ständig brechen die gegnerischen Truppen durch.

MARKUS, PER E-MAIL

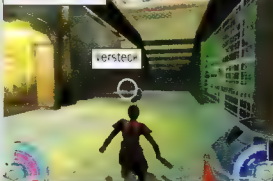
Dirk Gooding: Diese Nachtmission können Sie gar nicht gewinnen, es ist vom Skript her vorge-

Soforthilfe-Bakura



Gleich neben der Tür ist ein Gitter, das Sie mit dem Lichtschwert zerstören, um an die Gegenstände heranzukommen.

Soforthilfe Bakura



Wenn Sie die erste Treppe nach unten laufen, spähnen Sie doch mal unter die Stufen – voilà, dort ist das zweite Versteck.

Soforthilfe-Bakura



Beim Stormtrooper am Geschütz spähnen Sie nach links runter. In der Nische hinter dem Gebäude ist Versteck Nummer 3 angesiedelt. Springen Sie runter oder benutzen Sie den Lift.

Soforthilfe-Bakura



Bei den großen Treibstofftanks ist ein Durchschlupf zwischen den Streben, der Sie zum vierten Versteck führt.

Soforthilfe Bakura



Schauen Sie sich im Generaterraum genau um, hinter einer Verstrebung ist das letzte Versteck.

Wo sind die Bomben?

Auf Bakura soll man ja insgesamt fünf Bomben entschärfen, ich finde aber nur vier. Gibt es nicht einen Trick, um auch die letzte Bombe zu finden?

DENNIS

Christian Müller: Denken Sie daran, dass Sie als Jedi über die Macht „Gespür“ verfügen. Damit können Sie sich die Bomben auch durch die Wände „anzeigen“ lassen. Die Bomben schimmern dann bläulich. Wenn das nicht hilft, aktivieren Sie doch mal im Spiel die Konsole (gleichzeitig die Umschalt- und Zirkumflex Taste drücken). Geben Sie devmap ein, bestätigen Sie mit der Eingabetaste, und danach noch (ebenfalls bestätigen). Jetzt können Sie den ganzen Level „abfliegen“, auch durch Wände hindurch.

sehen, dass die Basis von der NVA eingenommen wird. Rufen Sie sich vor der Mission am besten mit dem M60 aus, um eine Chance gegen die NVA-Massen zu haben. Postieren Sie sich am Westgraben zwischen zwei Bunkerstellungen, dort haben Sie bessere Sicht, allerdings auch etwas weniger Deckung. Achten Sie unbedingt auf die Sapper, die mit Holzbrettern versuchen, den Stacheldraht zu überbrücken. Halten Sie diese Gegner als Erstes auf. Sobald die Trup-

pen durchbrechen, müssen Sie sich etwas nach Osten zurückziehen. Kurze Zeit später steigt eine rote Leuchtrakete in den Nachthimmel empor. Das ist das Signal zum Rückzug, flitzen Sie weiter ostwärts durch das offene Tor zu Ihren Kameraden. In diesem Abschnitt müssen Sie bis zum Ende der Mission ausharren. Die Gegner werfen oft und gezielt mit Handgranaten, bleiben Sie daher in dem Unterstand mit dem schweren MG in Deckung. Mithilfe des Granat-

Die PC-Games-Spiele-Experten

Florian Weidase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de

Petra Mauwörder
Strategie-spiele
pm@pcgames.de

Rüdiger Steidle
Strategie-spiele
rs@pcgames.de

Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de

Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de

Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de

Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

werfers schaffen Sie Lücken in die angreifenden Gegnerwellen. Sobald Sie eine Granate verschossen haben, gehen Sie wieder in Deckung. Nach einigen Minuten ist auch dieser Abschnitt geschafft und die Mission beendet. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, eigene Einheiten aus dem Verkehr zu ziehen, sonst scheitert die Mission sofort.

FREEDOM FIGHTERS Attentat

Wie um alles in der Welt soll man die Mission mit dem Attentat auf Tatarin schaffen? Ich habe schon alles versucht, schaffe es aber einfach nicht, an den Bösewicht heranzukommen.

FRANK

Stefan Weiß: Achten Sie auf die Dreierpatrouille am Startpunkt. Schleichen Sie daran vorbei und betreten Sie den Turm (1). Oben ziehen Sie dem Scharfschützen eins mit dem Schraubenschlüssel über. Von dort klettern Sie sich um die Wachen im Containerbereich (2). Setzen Sie vor allen Dingen den Wachposten auf der erhöhten Containerstellung schachmatt. Schleichen Sie durch den Hafenbereich zum Speicherpunkt (3). Falls Sie entdeckt werden, bieten die Container und Kisten genügend Deckung. Es empfiehlt sich, die Gegend zu säubern, da Sie auf dem Rückweg von einem Helikopter verfolgt werden. Benutzen Sie bei größeren Gegnergruppen am besten Granaten und Molotowcocktails, bevor Sie Ihre Schusswaffe gebrauchen. Dringen Sie bis zum rechten Turm am Wasser vor (4). Vorsicht, dort und auf dem Turm nebenan sind Scharfschützen postiert. Ein weiterer Hecken-schütze hält auf der Containerstellung davor Wache. Wenn Sie diese Hindernisse beseitigt haben, beziehen Sie selber auf dem Turm Stellung, um Tatarin auf Korn zu nehmen. Beweisen Sie sich nach dem Attentat mit der Rückkehr zum Boot. Die Russen setzen einen Helikopter ein,

der sich an Ihre Fersen heftet. Bleiben Sie dicht an Containern, Mauern und Kisten, um dem schweren Bordkanonenfeuer zu entgehen.

FLUCH DER KARIBIK Gejagt

Leider habe ich es mir mit einer anderen Nation im Spiel völlig verschert. Jetzt werde ich ständig gejagt. Gibt es eine Möglichkeit, das wieder ins rechte Lot zu rücken?

MATTHIAS

Ansgar Steidle: Wenn Sie mit einer anderen Nation im Clinch liegen, müssen Sie die Diplomatie bemühen. Mit genügend klammerndem Gold in der Tasche suchen Sie den nächstbesten Diplomaten auf. Diese Burschen sitzen immer wieder in den diversen Kneipen rum. Danach lassen Sie die Schiffe unter der entsprechenden Flagge, für die Sie gezahlt haben, wieder in Ruhe.

FLUCH DER KARIBIK Kämpfe

Ich verliere jede Seeschlacht. Entweder warte ich zu lange und mein Schiff geht unter oder ich entere das gegnerische Schiff zu früh und werde dann von zwei bis fünf Gegnern gleichzeitig niedergemacht. Ich habe mir auch schon ein besseres Schwert gekauft und auch schon versucht, zuerst mit der Kettenkugel anzugreifen.

ALEX

Ansgar Steidle: Die Seeduellen sind reichlich schwer, vor allem solange Sie noch wenig Erfahrung besitzen. Kaufen Sie sich am besten eins der wenigeren Schiffe, die Feuerkraft ist erst mal weniger wichtig. Achten Sie auch auf eine gute und ausreichende Mannschaft, die lädt die Kanonen schneller nach und Sie haben bessere Karten im Kampf an Deck. Am sichersten, aber auch am langwierigsten ist der Angriff aus der Distanz: Beschießen Sie die Gegner zunächst mit Knütteln. Ist deren Takelage hinüber, kreuzen Sie einfach vor dem Zielschiff

und beharken den Pott nun mit Kanonenkugeln – oder besser noch Bomben. Entern müssen Sie gar nicht unbedingt, denn Erfahrung erhalten Sie auch, wenn Sie die Kahne einfach versenken. Manchmal treiben danach einige Waren an der Wasseroberfläche, die Sie einsacken. Mit einem besseren Fernglas sind Sie in der Lage, die Mannschaftsstärke auszuspicieren. Liegt diese weit unter Ihrer eigenen, lohnt sich ein Enternanöver.

GOTHIC 2 Attribute verändern

Kann ich eigentlich mithilfe von Cheats auch die Attribute meiner Heldenfigur ändern?

MARKUS

Thomas Weiß: Ja, das ist natürlich möglich, trotzdem sollten Sie es mit dem Cheaten nicht überreiben, um sich nicht den Spielspaß gänzlich zu verderben. Drücken Sie im Spiel die Taste B und geben Sie marvin ein. Danach betätigen Sie wieder die B-Taste. Als Bestätigung erscheint oben links im Bildschirm die Meldung MARVIN-MODE. Öffnen Sie nun mit der F2-Taste die Konsole und geben Sie edit abilities ein. Danach schreiben Sie attributes in die Konsole. Jetzt erscheint ein tabellarischer Kasten mit jeder Menge Zahlen.

- 0 = Aktuelle Lebensenergie
- 1 = Maximale Lebensenergie
- 2 = Aktueller Manavorrat
- 3 = Maximaler Manavorrat
- 4 = Stärke
- 5 = Geschicklichkeit

Wenn Sie zum Beispiel die Stärke erhöhen wollen, geben Sie einfach ein: 4 = 120.

GOTHIC 2-Add-on Akrobatik

Gibt es eigentlich wieder das Attribut „Akrobatik“, das es im ersten Gothic-Spiel gab?

TOBIAS

Stefan Weiß: Akrobatik ist tatsächlich wieder integriert worden. Ab einem Geschicklichkeitswert von 90 erhält Ihre Spielfigur automatisch die Boni der Akrobatik, sprich sie springt weiter. Damit gelangen Sie zum Beispiel ganz leicht an den magischen Bogen, den Sie in der Ruine im Südwesten der Add-on-Welt finden.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – Kennwort: „Lesertipps“. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingesendeten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d.h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

FUTTERSTRECKE



SCHLEICHWEG Wenn Sie den Scharfschützen im Turm (1) außer Gefecht gesetzt haben, laufen Sie am besten geduckt auf der Kaimauer weiter. Dadurch entgehen Sie in aller Regel den Patrouillen bei den Containern.

Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de

Ralph Wollner
Action- & Sportspele
rw@pcgames.de

David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de

Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de

Harald Wagner
Sportspele & Simulation
hw@pcgames.de

Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de

Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 GTA Vice City

Auf einem Motorrad können Sie viel einfacher einen Laden ausrauben als zu Fuß. Fahren Sie in den Laden und schauen Sie zur Seite. Tommy richtet seine Waffe auf den Verkäufer. Sobald Sie genug Geld haben, können Sie ohne Probleme flüchten.

THOMAS TENDOW

2 Fluch der Karibik

Sie sollten auf jeder Insel in der Taverne ein Zimmer nehmen. Hier findet man meistens Gegenstände, die viel mehr Geld einbringen, als das Zimmer gekostet hat.

BERND HERRMANN

3 Tony Hawk's Pro Skater 4

Sobald Sie sich im Karriere-Modus die drei Skater kaufen können, sollten Sie sich Jango Fett zulegen. Mit seinem Spezialtrick „Jango Jump Jet“ kommen Sie hoch hinaus und sogar die 1.500.000 Punkte im Jahrmarkt und in Chicago sind mithilfe dieses Spezialtricks kein Problem mehr.

RUBEN TREIBER

4 Jedi Knight 3: Jedi Academy

Man kann den Rancor sehr wohl erledigen – und das, ohne dabei Schaden zu nehmen! Während Sie rückwärts vor dem Monster weglaufen, polieren Sie das Ungetüm mit dem fliegenden Schwert (Stufe 2 müssen Sie zu diesem Zeitpunkt allerdings schon erreicht haben). Wenn es brenzlich wird, benutzen Sie die Macht „Geschwindigkeit“ und rennen weg, bis sich Ihre Macht wieder gefüllt hat. Jetzt hauen Sie dem Vieh den Lichtsäbel erneut auf die hässlichen Ohren. Nach einiger Zeit sieht der Rancor aus, als hätte er auf einem Grill gebraten, und gibt auf. Fies: Nach einer Weile taucht das Ungetüm durch ein Skript erneut auf. BERND OSWALD

5 Elite Force 2

In Mission 9 gibt es ein lustiges Easter-egg. Beim ersten Abschnitt „Klingonenbasis 1a“ sitzen in der Bar drei Soldaten an einem Tisch. Lauschen Sie deren Gespräch eine Weile. Sie werden Zeuge eines witzigen Dialoges, der sehr stark an das erste Gespräch zwischen Luke Skywalker, Ben Kenobi und Han Solo in der Bar auf Tatooine erinnert.

JONAS REIMER

XIII

Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie „Eigenschaften“ und schreiben Sie hinter die Zeile „Ziel“ „-console -bemymonkey“. Öffnen Sie die Datei „DefUser.ini“ im Spielverzeichnis „System“ und fügen Sie die Zeile

F2=Console

hinzu. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der „F2“-Taste. **Achtung:** Die Konsole ist nicht zu sehen! Geben Sie einen der Cheats ein. Bestätigen Sie mit „Enter“, die Konsole schließt sich automatisch.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Loaded	Volle Munition
AllAmmo	999 Schuss für jede Waffe
Ghost	Durch Wände gehen
Walk	In den normalen Modus zurückkehren
Fly	Flugmodus
SetJumpZ x	Sprunghöhe auf x setzen
SioMo x	Zeitlupe; bel x > 1 Zeitraffer
Suicide	Selbstmord
ViewSelf	Normale Spleinansicht
BehindView 1/0	Verfolgerperspektive ein/aus
FreeCamera 1/0	Freie Kamera ein/aus
Setcamerast x	Entfernung der Kamera auf x setzen
invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus
Quit	Spiel verlassen

Webley_Revolver
 silencedpistol
 Nagant_Revolver
 shotgun
 bazooka
 panzerschreck
 bar
 mp44
 pssh_smg
 thompsonsmg
 mp40
 sten
 springfield
 m1_garand
 kar98
 kar98_mortar
 DeLisle
 Enfield
 Mosin_Nagant_Rifle
 svt_rifle
 kar98snlpr
 G43
 IT_W_Beretta
 IT_W_Bomba
 IT_W_BombaBreda
 IT_W_Carcano
 IT_W_Moschetto
 m2frag_grenade
 steilhandgrana
 Mills_grenade
 ebelhandgrana
 M18_smoke_grenade
 RDG-1_Smoke_Grenade
 Russian_F1_Grenade
 Uk_W_L42A1
 Uk_W_Plat

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie „Eigenschaften“ und schreiben Sie hinter die Zeile „Ziel“ „+set thereisamonkey 1 +set ui console 1 +set cheats 1“. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumflex-Taste („^“) und geben die Cheats ein. Sollten die Befehle nicht funktionieren, beginnen Sie zuerst eine komplett neue Kampagne und laden danach Ihren letzten Speicherpunkt.

Cheat	Wirkung
dog	Unverwundbarkeit
fullheal	Volle Gesundheit
wuss	Alle Waffen und sämtliche Munitionsarten
noclip	Durch Wände gehen
cg_3rd_person	Verfolgerperspektive
listinventory	Inventory auflisten
tele x y z	Zu den Koordinaten x y z teleportieren
zoom	Aktuelle Koordinaten anzeigen
map x	Zur Karte x springen
maplist	Karten auflisten
restart	Level neu starten
set health x	Gesundheit auf x setzen
Kill	Suizid
sv_waipspeedmult x	Schleichmultiplikator ändern, bei höheren Werten als 1 werden Sie schneller.
set sv_gravity	Schwerkraft ändern

Geben Sie in die Konsole den Befehl „give weapon weapons/x.tik“ ein. Für „x“ setzen Sie die gewünschte Waffe aus dieser Liste ein:

colt45
p38

FREEDOM FIGHTERS

Während Sie spielen, tippen Sie die Befehle ein:

Cheat	Wirkung
ioigod	Unverwundbarkeit
ioibind	Unsichtbarkeit
ioicharisma	Maximales Charisma
ioiammo	Unendlich Munition
ioifastmo	Spielgeschwindigkeit erhöhen
ioislowmo	Spielgeschwindigkeit verlangsamen
ioirifle	Maschinenpistole
ioishotgun	Schrotflinte
ioirocket	Raketenwerfer
ioilgun	Maschinengewehr
ioisnlpr	Scharfschützengewehr

Konsolencheats:

Achtung: Um diese Cheats benutzen, müssen Sie eine Spieldatei abändern. Deshalb empfehlen wir, vorher eine Sicherheitskopie zu erstellen. Editieren Sie die Datei „freedom.ini“ im Spielverzeichnis und fügen Sie die Zeile „Enable console 1“ hinzu. Mit der „^“- (Zirkumflex)-Taste öffnen Sie im Spiel die Konsole und geben ein:

Cheat	Wirkung
giveall	Alle Gegenstände
giveneeded	Gesamte für diesen Level benötigte Ausrüstung
god 1/0	Unverwundbarkeit ein/aus
infammo	Unendlich Munition
invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus
reload	Level neu starten
blockfire 1/0	Jedige Schüsse unterdrücken an/aus

Tuning-Tipps

Halo

In der Welt der Sprechblasen brauchen Sie keinen schnellen Rechner. Unser Tuning-Bericht zeigt Ihnen, mit welchen Komponenten Sie sich auf die Jagd nach den eigenen Erinnerungen begeben können.

Halo merkt man seine Xbox-Vergangenheit deutlich an: Die Grafikkarte spielt bei der Performance eine deutlich wichtigere Rolle als der Hauptprozessor. Die volle Detailsstufe bewältigt ein Prozessor mit 1.700 MHz mühelos. Besitzer einer schwächeren CPU sollten zunächst die Schatten deaktivieren. Auf einem System mit 1.333 MHz erzielen wir dadurch einen erheblichen Leistungszuwachs. Um den Hauptprozessor weiter zu entlasten, können Sie die „Partikel“ im Optionsmenü herabsetzen oder sogar ganz deaktivieren. Dann müssen Sie allerdings auf Rauch, Mündungsfeuer und sprühende Funken verzichten.

Die PC-Version von Halo wurde gegenüber dem Xbox-Original um ein paar Grafikdetails erweitert. Das hat seinen Preis: Selbst auf einem Beschleuniger der dritten Leistungsklasse läuft Halo in 1.024x768 nicht konstant flüssig. Reduzieren Sie bei einem Beschleuniger dieser Kategorie die „Texturdetails“ auf „Mittel“. Einen besonders großen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit hat der Schalter für die „Spiegelungen“ im Optionsmenü. Ist diese Einstellung aktiviert, werden die Texturen nicht nur mit einem Glanzeffekt, sondern auch mit Bump-Mapping versehen. Dadurch erkennt man kleine Vertiefungen in der Oberfläche, wodurch die Spielwelt deutlich detaillierter wirkt, als sie eigentlich ist. Auf einem Beschleuniger der zweiten Leistungsklasse sollten Sie die Auflösung auf 800x600 senken. DANIEL MÖLLENDORF



- 1** **Auflösung:** Auf einer GeForce3, GeForce2 oder GeForce4 MX sollten Sie die Auflösung auf 800x600 herabsetzen.
- 2** **Bildschirmaktualisierungsrate:** Wählen Sie mindestens 85 Hz aus, damit die Wiedergabe nicht flimmert.
- 3** **Frame Rate:** Setzen Sie diesen Wert auf „Kein VSync“. Bei der Einstellung „30 fps“ nuckelt Halo permanent leicht.
- 4** **Spiegelfelder:** Hat sehr großen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit. Bei Performance-Problemen sollten Sie diese Einstellung deaktivieren.
- 5** **Schatten:** CPUs mit weniger als 1.500 MHz haben nicht genügend Leistung, um Halo mit dynamischen Schatten ruckelfrei darzustellen.
- 6** **Decals:** Gibt an, ob Einschusslöcher und Blut berechnet werden.
- 7** **Partikel:** Die Darstellung von Rauch, Funken oder Mündungsfeuer lässt sich einschränken oder ganz abschalten.
- 8** **Texturdetails:** Bestimmt den Detailgrad der Texturen und somit der gesamten Spielwelt. Auf Beschleunigern der ersten beiden Leistungsklassen sollten Sie diese Einstellung herabsetzen.

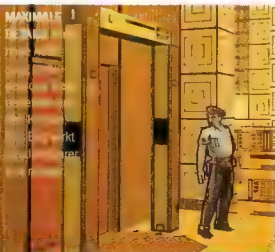
XIII

In der Welt der Comic-Sprechblasen brauchen Sie keinen schnellen Rechner. Unser Tuning-Bericht verrät, welche Systemkonfiguration reicht.

Der Shooter XIII basiert auf der gleichnamigen Comic-Serie. Um die Optik dieser Vorlage möglichst sorgfältig in einem Spiel umzusetzen, hat sich Entwickler Ubisoft Montreal für die Cel-Shading-Technik entschieden. Bei diesem Verfahren erzeugen simple Texturen, eine vereinfachte Beleuchtung und Schattierung der Spielwelt sowie schwarze Ränder um alle Objekte eine comic-artige Grafik.

Hinter der eigenwilligen Cel-Shading-Fassade steckt die bekannte Unreal-Engine. Im Gegensatz zu den meisten Spielen mit diesem Grafikstil bietet XIII keine

Einstellung, um die Grafikqualität zu beeinflussen. Lediglich die Auflösung lässt sich ändern. Dank der geringen Auflösung der Comic-Texturen fallen die Anforderungen des Comic-Shooters sehr moderat aus. Bereits eine GeForce2 Ti bewältigt locker 1.024x768 Bildpunkte. Besitzer einer GeForce2 MX sollten die Auflösung auf 800x600 reduzieren – die Bildqualität ist dadurch nur geringfügig schlechter. In puncto CPU-Anforderung wird die Konsolenherkunft von XIII deutlich: 1.000 MHz reichen für einen flüssigen Bildaufbau – es hängt hauptsächlich von der Grafikkarte ab, ob das Spiel flüssig läuft. Schon mit 1.000 MHz Prozessortakt, 256 MByte Arbeitsspeicher und einer GeForce2 Ti oder GeForce4 MX-440 sind Sie auf der sicheren Seite und für XIII bestens gerüstet. DANIEL MÖLLENDORF



DIE HÄUFIGSTEN PROBLEME

Jedi Academy raubkopiert?

1

Ich habe ein Problem mit dem Multiplayer-Modus von Jedi Knight: Jedi Outcast. Ein paar Minuten nach dem Spielstart kehre ich automatisch in das Hauptmenü zurück. Es erscheint dann die Fehlermeldung: „CL_ParsePacketEntities: end of message“. Helft mir!

Die Programmierer selbst beantworten diese Frage auf ihrer Webseite www.2.ravensoft.com/jedioutcast/faq.htm. Dieser Fehler tritt im Mehrspieler-Modus auf, wenn Sie eine gekrackte Startdatei des Spiels verwenden. Sie brauchen die Datei von der Original-CD und keine veränderte Version. Schämten Sie sich: Auch wenn auf dieser Webseite nur das Beispiel Jedi Outcast genannt wird, tritt die vermeintliche Fehlerbeschreibung auch auf, wenn die Startdatei vom aktuellen Star Wars-Aktionspiel Jedi Academy verändert wird.

(DM)

Gothic-2-Add-on: Der Himmel flackert

2

Wenn ich Gothic 2 – Die Nacht des Raben mit meiner Radeon 9500 Pro spiele, flackern die Texturen für die Himmelsdarstellung ständig. Wie kann ich das abstellen?

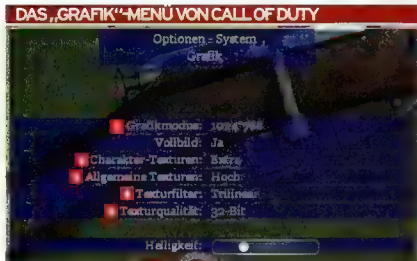
Die flackernden Himmelstexturen tauchen nur bei der Erweiterung zu Gothic 2 auf – und das unabhängig von der Art der Grafikkarte. Das Hauptproblem ist nicht davon betroffen. Mit folgendem kleinen Trick können Sie den Fehler jedoch leicht beheben: Öffnen Sie die Datei „Gothic.ini“ im Installationsverzeichnis des Spiels und fügen Sie Folgendes hinzu: „zSkyRenderFirst=1“.

(DM)

PC Games nutzt folgende Hardware im Tuninglabor:

- Grafikkarten mit Nvidia- und Ati-Chips von Asus, Innovation, Sparkle und Guillemot
- Prozessoren mit frei wählbarem Multiplikator von Intel und AMD
- DDR-Arbeitsspeicher (DDR 333/400/466) von Corsair und Memory Solutions
- KT333-, KT400- sowie nForce2-Mainboards von Epox, MSI und Asus
- Audigy-Soundkarten von Creative
- Referenz-System für Notebook-Checks: Dell Inspiron 8200
- Referenz-System Bereich Komplett-PCs: Dell Dimension 8100

Call of Duty



1 Grafikmodus: Nur mit einer GeForce2 MX sollten Sie 800x600 auswählen. Bereits eine GeForce2 Ti hat genügend Leistung für 1.024x768.

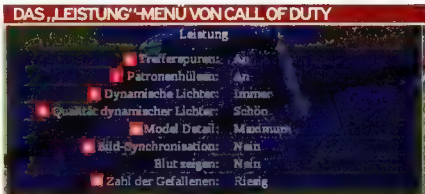
2 Charakter-Texturen: Besitzer einer GeForce3 Ti-200 oder GeForce FX 5200 setzen den Wert auf „Normal“ für eine bessere Spieleleistung.

3 Allgemeine Texturen: Bestimmt den Detailgrad der Umgebungstexturen und hat

daher erheblichen Einfluss auf die Darstellungsqualität. Auch auf einer GeForce2 Ti sollten Sie „Hoch“ auswählen.

4 Texturfilter: Hat keinen großen Einfluss auf die Performance, daher unbedingt „Trilinear“ auswählen.

5 Texturqualität: Eine GeForce2 Ti oder GeForce4 MX 440 entlasten Sie durch die Einstellung „16-Bit“. Eine GeForce3 reicht für „32-Bit“.



6 Treffermarken: Bestimmt, ob beispielsweise Einschüsse an Wänden zu sehen sind. Beeinflusst die Performance sehr wenig. Ergo: anschauen.

7 Patronenrücklauf: Wenn keine Patronenröhren kullern, entlastet das die CPU. Erst bei Prozessoren unterhalb der 1.000-MHz-Grenze deaktivieren.

8 Dynamische Lichter: Sorgt dafür, dass beispielsweise Mündungsfeuer die Umgebung dynamisch ausleuchtet. Nur bei Massenschlachten deaktivieren.

9 Qualität dynamischer Lichter: Wählen Sie „Schön“ aus, da der Leistungsunterschied sehr gering ausfällt.

10 Modell-Details: Weiter entfernte Figuren bestehen aus weniger Polygonen. Gerade wenn viele Charaktere gleichzeitig auftauchen (Stalingrad), sollten Sie diese Einstellung je nach CPU-Takt reduzieren.

11 Bild-Synchronisation: Heißt üblicherweise „VSync“. Gleicht die Framerate mit der Wiederholrate des Monitors ab. Die Deaktivierung der Synchronisation sorgt für etwas mehr Leistung.

12 Zahl der Gefallenen: Gibt an, wie viele gefallene Figuren zu sehen sind. Entlastet die CPU und sollte daher bei Massenschlachten auf einen niedrigen Wert gesetzt werden.

Wenn die Pflicht ruft, kommt es auf die richtige Ausrüstung an. Mit unseren Tuning-Tipps sind Sie auf alle Eventualitäten vorbereitet.

Call of Duty ist nach Elite Force 2 und Jedi Knight 3: Jedi Academy der jüngste Titel auf Q3-Engine-Basis. Das mittlerweile vier Jahre alte Quake-Triebwerk ist bei dem Weltkriegs-Shooter allerdings kaum wiederzuerkennen. Wenn in Ihrer Nähe ein Sprengsatz explodiert, wird das Bild unscharf. Durch die zusätzliche Zeitlupe entsteht der Eindruck von vorübergehender Benommenheit. Auch die Texturen sind wesentlich detaillierter und höher aufgelöst als bei anderen Titeln mit dem betagten Grafik-Motor.

Trotzdem brauchen Sie für Call of Duty keine teure 3D-Karte. Eine GeForce2 Ti oder eine GeForce4 MX 440 liefert mit ein paar grafischen Einschränkungen spielbare Ergebnisse. Stellen Sie im Menü „Grafik“ die „Charakter-Texturen“ auf „Normal“ und legen Sie die „Texturqualität“ auf „16-Bit“ fest. Die Auflösung setzen Sie auf 1.024x768. Für die übrigen Einstellungen wählen Sie die jeweiligen Maximalwerte. Bei einer GeForce2 MX sollten Sie zusätzlich die Auflösung auf 800x600 reduzieren und den Wert für „Allgemeine Texturen“ auf „Normal“ stellen. Eine GeForce4 Ti-4200 bietet bereits genügend Leistung für die höchstmögliche Detailstufe und zusätzliche anisotrope Texturfilterung (4:1). Dadurch wirken die Oberflächenstrukturen auch auf mittlere Entfernung noch scharf und detailliert. Erst mit einer GeForce FX 5800 oder Radeon 9700 sollten Sie Kantenglättung aktivieren. Call of Duty passt die Grafikdetails automatisch Ihrer Rechnerkon-

figuration an, wählt allerdings niedrigere Details als nötig. Orientieren Sie sich besser an unseren Tipps.

Die Darstellungsgeschwindigkeit von Call of Duty hängt hauptsächlich vom verwendeten Hauptprozessor ab. Auch beim Einsatz leistungsstarker CPUs schwankt die Performance im Spielverlauf ungewöhnlich stark. Während ein Athlon XP 2700+ bei Einsätzen in einem Gebäude problemlos über 100 Bilder pro Sekunde (Fps) erreicht, sind es bei der Schlacht um Stalingrad nur noch unspielbare 10 Fps. Die meisten Missionen können Sie bereits auf einem 1.500-MHz-Prozessor mit der höchstmöglichen Detailstufe genießen. Bei aufwendigen Missionen mit vielen Figuren reicht selbst eine CPU mit 3.000 MHz nicht, um das Spiel bei höchster Detailstufe flüssig darzustellen. In den Missionen Stalingrad, Berlin oder Pavlov setzen Sie also besser gezielt die Details herunter. Besonders mit den Einstellungen „Zahl der Gefallenen“ und „Modell-Details“ entlasten Sie bei Massenschlachten die CPU. Mit einer 1.500 MHz starken CPU stellen Sie den Wert für „Modell-Details“ auf „Gering“ und „Zahl der Gefallenen“ auf „Wenig“. Wenn Ihr PC 2.500 MHz unter der Haube hat, setzen Sie die beiden Optionen auf „Normal“ beziehungsweise „Mittel“. Die Darstellungsqualität leidet dadurch nur gering, da lediglich weit entfernte Figuren schlechter aussehen. Beim Sturm auf Stalingrad mit 50 Soldaten und vielen Explosionen merken Sie es nicht, wenn die Soldaten nur aus wenigen Polygonen bestehen. Nach Abschluss solcher Abschnitte setzen Sie die Details auf den ursprünglichen Wert zurück.

DANIEL MÜLLERDORF



DETAILLIERT Die Texturen sind hoch aufgelöst und die Figuren bestehen stets aus vielen Polygonen.



GUT VERSTECKT Schwammige Texturen fallen eher auf, als die niedrige Polygonzahl entfernter Figuren.



GEFILTERT Die Bodentextur und die Steinwand sind aufbereinigt. Extreme noch scharf.

Hardware-Hilfe

Übertakten für Laien?

Meine Frage: Ich möchte mir eine Radeon 9500 kaufen und sie auf das Leistungsniveau einer Radeon 9700 Pro takten. Wie funktioniert das? Und vor allem: Wie schwer ist das für einen Laien?

ERIC KLUNKER

Als Laie sollten Sie generell keine PC-Komponenten übertakten. Zu schnell überhitzten Komponenten und werden im schlimmsten Fall dadurch zerstört. Abgesehen davon verlieren Sie bei der Übertaktung auch die Garantie des Herstellers, so dass Sie bei einem Schaden keinen Ersatz bekommen. Profis können mit dem Tool RivaTuner (auf Heft-CD) die vier brachliegenden Pixel-Pipelines der Radeon 9500 aktivieren und das Speicher-Interface von 128 Bit auf 256 Bit verbreitern. Allerdings klappt das nicht bei allen Radeon-9500-Grafikkarten: Um den Trick anwenden zu können, müssen die schwarzen Speicherbausteine auf der Platine in einem rechten Winkel („L“-Form) angeordnet sein. Außerdem kann es notwendig sein, ein neues Grafikkarten-BIOS aufzuspielen, da sich nicht alle Radeon-9500-Platinen übertakten lassen. Dieser Vorgang birgt die Gefahr, dass die Grafikkarte dabei zerstört wird. Wer es auf eigene Gefahr probieren will, findet Infos und interessante Links zu diesem Thema auf der Webseite www.guru3d.com/rivatuner. Sie sehen: Der Weg zu mehr Performance ist umständlich und gefährlich. Unser Tipp: Greifen Sie besser gleich zu einer Radeon 9700 (Pro) oder der günstigeren Radeon 9600 Pro.

Athlon 64 FX oder nicht?

Da ich mir einen Athlon 64 FX zulegen möchte, habe ich folgende Frage: Braucht dieser Prozessor ausschließlich „registered“ Speicher und wenn ja, welche Sorte? Laut ersten Angaben sollte er doch maximal für DDR333-Speicher ausgelegt sein. Was ist eigentlich „registered“ Speicher?

ALEXANDER BÖHME

Der aktuelle Athlon 64 FX (Sockel 940) kommt lediglich mit „Registered“-RAM (oder auch: „Buffered-RAM“) zurecht. Die Marke spielt übrigens keine Rolle. Wie Sie richtig vermuten, unterstützen die Sockel-940-Hauptplatinen aktuell lediglich DDR333-„Registered“-Speicher, obwohl der Athlon 64 FX theoretisch auch mit DDR400-Modulen zusammenarbeiten könnte. Vom Kauf des Athlon 64 FX raten wir Ihnen nicht nur aufgrund des hohen Preises ab: Schon im nächsten Jahr erscheint ein weiteres Modell des Athlon 64 FX, für das ein neues Mainboard fällig wird. Der zukünftige Athlon 64 FX setzt auf den Sockel 939 und kann nicht auf den aktuellen Sockel-940-Hauptplatinen eingesetzt werden. Aufrüster mit einem Sockel-940-Athlon-64-FX gucken also in die Röhre. Davon abgesehen lohnt sich das Warten, denn der nächste Athlon 64 FX unterstützt auch den regulären, „unbuffered“ DDR-Speicher und dürfte zudem deutlich günstiger sein. Der Athlon 64 FX für den Sockel 940 ist einfach zu teuer und daher nicht empfehlenswert. Die beste Alternative ist der Athlon 64 für den Sockel 754. Der Prozessor ist kaum langsamer als der Athlon 64 FX, dafür aber wesentlich günstiger. Mehr Informationen zu den neuen AMD-Prozessoren, ihrer Technik und Tests von Sockel-754-Hauptplatinen finden Sie im Artikel ab Seite 228.

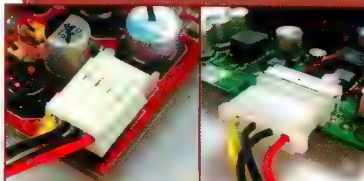
Speicher-Probleme

Ich habe mir ein neues Mainboard (Elitegroup K755A Pro) und eine CPU (AMD Athlon XP 1800+) zugelegt. Nach dem Einbau stürzt mein PC auch in Spielen ständig ab. Ich verwende Windows 98 und erhalte regelmäßig Fehlermeldungen zu schweren Systemfehlern. Ich verwende noch meinen alten SDR-Speicher (1x 256 MByte PC100 und 1x 256 MByte PC133). Ich vermute, dass es am Speicher liegt. Wenn ich den Frontside-Bustakt auf 100 MHz stelle, verliere ich zwar Rechenpower, dafür kommt es aber zu keinen Abstürzen.

THOMAS DICK

DAS PROBLEM DES MONATS

Stromhunger bei Grafikkarten



AMD hat die Radeon 9700 Pro (links) und die Radeon 9600 Pro (rechts) vorgestellt. Die Radeon 9700 Pro ist die schnellere Variante. Die Radeon 9600 Pro ist die günstigere Variante. Die Radeon 9700 Pro ist die schnellere Variante. Die Radeon 9600 Pro ist die günstigere Variante.

WEG DAMIT SDR-SDRAM-Speichermodule gehören zum alten Eisen. Wenn Ihr Mainboard es unterstützt, sollten Sie möglichst nur schnellere DDR-SDRAM-Module einsetzen.



Im BIOS Ihres Mainboards können Sie den FSB- und den Speichertakt unabhängig voneinander einstellen. Setzen Sie den Frontside-Bus auf 133 MHz und sprechen Sie den Speicher mit 100 MHz („133/100“) an. Ihre Hauptplatine verwendet den Chipsatz Sis/35, der maximal DDR266-Speicher unterstützt. Unser Tipp: Entsorgen Sie die alten Speicherbausteine und legen Sie sich 512 MBit DDR266-Speicher zu. Bei www.alternate.de kosten 2x 256 MByte Markenspeicher von Infineon zum Beispiel knapp 50 Euro.

Artefakt verzweifelt gesucht

Ich besitze eine 3D Prophet 9800 Pro von Hercules und habe die Karte mittels des 3D-Tweakers auf 419/365 MHz (Chip/Speicher) getaktet. Kann ich das so lassen oder bekomme ich über kurz oder lang Probleme damit? Ich habe mir den Artifact Tester heruntergeladen (Download unter <http://www.3dcenter.de/downloads/artifact-tester.php>, Anm. d. Red.). Das Programm funktioniert nicht. Es erscheint ein kleines schwarzes Fenster links oben, in dem steht, dass kein Artefakt gefunden wurde. Ist das das richtige Programm? Wie weit kann ich die Grafikkarte noch übertakten? Ich hatte sie mal ganz kurz auf 435/278 MHz, traue dem Programm aber nicht, da es noch keine Artefakte gefunden hat. Es wäre nett, wenn Sie mir schreiben könnten, bei welchen Frequenzen das Ende der Fahnenstange erreicht ist.

STEPHAN MAAS

419 MHz Chiptakt und 365 MHz Speichertakt sind für eine Radeon 9800 Pro durchaus noch vertretbar. Die von Ihnen beschriebene Funktion des Artifact Tester liefert keine zuverlässigen Aussagen. Wählen Sie stattdessen auf der rechten Seite „Intense“ und klicken Sie dann auf der linken Seite auf „Begin Test“. Unter „Testing Method“ muss „DirectX Testing“ ausgewählt sein. Der nun folgende Test dauert zwar ein paar Minuten, dafür können Sie aber auch sicher sein, dass Sie ein aussagekräftiges Ergebnis erhalten. Wenn keine Artefakte gefunden wurden, haben Sie sich etwas Überbückungs-Spielraum.

Grafikkarte kontra Freelancer

Mein PC läuft mit Windows 98 (Zweite Ausgabe) und verwendet eine Geforce MX-440 sowie einen AMD-Prozessor. Jetzt habe ich meinen PC aufgerüstet und mit einem neuen Mainboard (K7N2 Delta) und einem Prozessor (Athlon XP 2400+) versorgt. Das Spiel Freelancer findet das aber nicht

Artifact Tester 5
Using the PimpBlood 2.0 Engine: The FIRST program of the series

Schritt 1
Begin Test
Begin DirectX Room
Select Software Test Bitmap Set...
Launch Artifact Monitor
EXIT

Schritt 2
Testing Method
Software Testing
DirectX Testing

Messages:
Checking bitmap4
Bitmap4 reported 0 artifacts

Score is 0 ArtifactMarks
You have no artifacts overtook some more!

DirectX Testing Strength:
Note: The more intensive the test, the longer it takes.

Weak
Intense
[Hardware]

About Artifact Tester...
Launch TotalTest (CPU stability)
How to take valid measurements...

Your Score:
0 ArtifactMarks

ANLEITUNG In diesen Schritten stellen Sie das Shareware-Tool „Artifact Tester“ ein. Es findet heraus, ob Ihre Grafikkarte nach dem Überbücken Bildfehler produziert.

gut und startet nicht mehr. Ich sehe nur noch einen schwarzen Bildschirm und muss mit der Reset-Taste den PC neu starten. Andere Spiele laufen auf dem System problemlos. Was ist passiert?

RONNY PETZOLD

Installieren Sie für wirklich alle Hardware-Komponenten (Mainboard-Chipsatz, Grafikkarte, Soundkarte, Eingabegeräte etc.) die neuesten Treiber? Auf der Microsoft-Webseite (http://www.microsoft.com/games/freelancer/downloads_06.asp) finden Sie auch den Patch für das Spiel. Er ist 1,1 MByte groß und aktualisiert Freelancer auf die Versionsnummer 1.1. Anschließend installieren Sie die aktuelle DirectX-Version von unserer Heft-CD-/DVD und, wenn möglich, alle verfügbaren Windows-Patches von www.windowsupdate.com. Sollte sich das Spiel dann immer noch nicht starten lassen, ist es ratsam, das Betriebssystem auf einer leeren Partition der Festplatte neu zu installieren, wenn Sie das nach dem Mainboard-Wechsel nicht schon getan haben.

Verhextes BIOS

Seit ich GTA Vice City auf Version 1.1 gepatcht habe, zeigt mein Rechner beim Systemstart statt 1.700 MHz nur noch 1.100 MHz an. Das Gleiche geschieht auch, wenn ich die Systeminformationen über die Eigenschaften des Arbeitsplatzes

überprüfe. Was ist genau passiert und wie kann ich es wieder rückgängig machen? Zweite Frage: Pro von Sapphire zusammen mit einer SoundBlaster Live 5.1 von Creative. Nachdem alles installiert und eingebaut war, wollte ich C&G Genie spielen. Der PC stürzte aber ab. Das gleiche Problem habe ich bei dem Spiel Blitzkrieg und bei DVDs. Merkwürdigerweise funktionieren alle anderen Spiele wie zum Beispiel Black Hawk Down oder Gothic 2 ohne Probleme. Mein Betriebssystem ist Windows XP Professional. Hängt es vielleicht damit zusammen?

ERIK BRAUN

Offensichtlich ist Ihre Hauptplatine falsch konfiguriert. Drücken Sie beim Neustart die Taste „Entf“, um in das BIOS-Menü zu gelangen. Dort stellen Sie unter dem Menüpunkt „Advanced Chipset Features“ den Wert für „CPU FSB“ (bei einigen BIOS-Versionen heißt dieser Eintrag auch „FSB Clock“ oder „CPU External Frequency“) auf 133 MHz. Jetzt speichern Sie die Einstellungen und starten den PC neu. Anschließend wird Ihr Rechner wieder mit der richtigen Taktrate laufen. Zu Ihrem zweiten Problem: Die Abstürze können viele Ursachen haben. Eine häufige Fehlerquelle ist der Speicher. Wenn Sie zwei Speichermodule verwenden, sollten Sie probeweise nur eines davon einsetzen. So stellen Sie fest, ob eines der beiden Module defekt ist.

AwardBIOS Setup Utility

Main Advanced Power Boot Exit

Item Specific

CPU Speed [Manual]
CPU Frequency Multiple [28x]
CPU External Frequency (MHz) [1155]
Memory Frequency [387MHz]
AGP/PCI Frequency Setting [Manual]
AGP/PCI Frequency (MHz) [66.66/33.33]
CPU Voltage Setting [Manual]
[F5] Save
[F6] Load
[F7] Exit
[F8] Exit
[F9] Exit
[F10] Exit

DBR Reference Voltage [Auto]
AGP UDDQ Voltage [Auto]
CPU Level 1 Cache [Enabled]
CPU Level 2 Cache [Enabled]
BIOS Update [Enabled]
PS/2 Mouse Function Control [Auto]
USB Legacy Support [Auto]
OS/2 Onboard Memory > 64M [Disabled]

Help Select Item Change Values Setup

PRESTIPP Die Atlantas Radeon 9600 Pro von Sapphire ist schon ab 180 Euro zu haben.

VERSTECKT Im BIOS können Sie den Frontside-Bustakt verändern. Bei einigen Hauptplatinen heißt der Eintrag auch „FSB Clock“ oder „CPUFSB“.



Wir zeigen Ihnen, wie es einfach geht!
Bücher mit Online-Aktualisierung!

metys

HANDBÜCHER



**Fujitsu SIEMENS
Einsteiger Handbuch**

Schritt für Schritt Erklärungen für das sofortige, sichere Arbeiten mit der auf Ihrem Fujitsu SIEMENS Computer vorinstallierten Software. Die einzelnen Programme werden nicht bis in das letzte Detail erklärt, sondern Sie lernen die wichtigsten Grundfunktionen anhand von praxisnahen Beispielen kennen.

Umfang: ~ 350 Seiten,
4-farbig, Softcover,
Best-Nr. 3-936864-3-0
Preis: 17,95 € (D)

autorisiert



**Gericom
Einsteiger
Handbuch**

Schritt für Schritt Erklärungen für das sofortige, sichere Arbeiten mit der auf Ihrem Gericom Computer vorinstallierten Software. Die einzelnen Programme werden nicht bis in das letzte Detail erklärt, sondern Sie lernen die wichtigsten Grundfunktionen anhand von praxisnahen Beispielen kennen.

Umfang: 296 Seiten,
4-farbig, Softcover,
Best-Nr. 3-936864-10-1
Preis: 17,95 € (D)

autorisiert



GMX Handbuch

Schritt für Schritt Erklärungen und Tipps zu allen Funktionen. FreeMail - ProMail - TopMail optimal nutzen. Dieses Buch zeigt Ihnen wie Sie GMX mit seinen umfangreichen E-Mail- und Messaging-Optionen ganz effektiv für sich nutzen können.

Umfang: 296 Seiten,
4-farbig, Softcover,
Best-Nr. 3-936864-00-4
Preis: 17,95 € (D)

autorisiert



**freenet
Handbuch**

Schritt für Schritt Erklärungen und Tipps zu allen Funktionen. freenet ist einer der großen deutschen E-Mail-Spezialisten. Mit diesem Buch lernen Sie freenet mit seinem ganzen Angebotsumfang kennen und wie Sie dessen Funktionen einfach und ohne Vorkenntnisse sofort einsetzen können.

Umfang: 440 Seiten,
4-farbig, Softcover,
Best-Nr. 3-936864-30-6
Preis: 17,95 € (D)

autorisiert

Überall im Buchhandel und Computershops oder einfach bestellen: per Post an Erdem Development, Postfach 11 58, D-84401 Dornen per Fax an: ++49-8081-93 65 22 per Internet: www.Erdem-Shop.de

Mehr Infos unter www.metys.de

Irrtümer/Änderungen vorbehalten



**JEDER
KRIECHT.
WAS ER
VERDIENT!**



Die Männer sind tot. Die Schiffe sind zerstört. Der Tod des Schiffsfeld als erster Mann. Voller das nötige Augenmaß und ziehe in den Kampf Deines Lebens!

WWW.SEGA-EUROPE.CO



PlayStation 2




PlayStation.2

PC
CD

POWERED BY
GAME SPY



Warrior 3D © 2003 Team7 Software, Team7 Software and Warrior 3D are trademarks or registered trademarks of Team7 Software Limited. Original Content Any Content. Published by Europe Limited under license from Team7 Software. The logo and other trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation and the US and/or other countries, and are used under license from Microsoft.  and the "Power" design are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo Gamecube™, ® and Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Gameboy and the "Power" design are trademarks of Gameboy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

Commandos 3

Manch einer wird sich bei Commandos 3 an eine neue Spielweise gewöhnen müssen. In dem ehemaligen Strategie-Mikado, bei dem taktisches Geschick und Spürsinn für mögliche Lösungen gefragt waren, regiert jetzt stellenweise Hektik und Gebalgerei. Der wahre Experte packt die Keule ... Verzelzung, Maschinenpistole aus.

Grundlagen-Tipps

Ich werde immer ertappt!

Oft brauchen Sie nicht ewig nach einer Lösung zu suchen. Manchmal gibt es keinen idealen Weg. Verwenden Sie in solch einem Fall ruhigen Gewissens die Holzhammermethode, solange dadurch nicht Ihre komplette Mission scheitert. Bereiten Sie Ihren Angriff beispielsweise mit einer Gasgranate vor, die Sie durch eine Tür werfen, und stürmen Sie drauflos. Der Schwerpunkt liegt bei diesem Teil der Serie auf Action.

Wann verwende ich welche Waffe?

Wenn Sie keinen Alarm auslösen dürfen, gehören Erstechen, Umhauen oder Betäuben zu Ihrem Standardrepertoire. Das anschließende Fesseln bei den unblutigen Varianten dauert bisweilen reichlich lange. Beschleunigen Sie es, indem Sie während des Knebelns den Kerl aufheben oder durchsuchen – schon ist er fertig verschürt. Ziehen Sie Bewusstlose nach Möglichkeit aus. Falls die Opfer befreit werden, rennen sie dann auf Nummerwiedersehen davon. Ein Schlag hat zwei entscheidende Vorteile gegenüber dem Messer: Er ist leiser und er hinterlässt keine Blutspuren. Falls keine Feinde in Hörweite sind, greifen Sie zum Gewehr oder bemühen den Scharfschützen. Die Pistole taugt höchstens gegen Unbewaffnete oder um eine Tür zu sichern.

Vorgesetzte zuerst!

Attackieren Sie vorzugsweise Offiziere und Spezialleute. Diese krackelen bei Gefahr lautstark los, alarmieren die Einheiten der gesamten Umgebung und gefährden dadurch unnötig Ihre Mission. Zu allem Übel führen sie Truppen an oder hetzen Ihnen Verstärkung auf den Hals. Einmal ihres Anführers beraubt, verstreuen sich die Gefolgsleute zielslos und ergreifen die Flucht.



HINTERHÄLTIG An den Scharfschützen kommen Sie nur schwer ran, selbst von hinten. Schaffen Sie sich erst freie Bahn und krabbeln Sie an der Mauer entlang, bis Sie ihn im Fadenkreuz haben.

Stalingrad

Wie erledige ich den Scharfschützen?

Kriechen Sie hinter der runden Mauer am Brunnen vorbei. Am Rand halten Sie kurz inne. Wenn der Scharfschütze seine Position wechselt, erledigen Sie die Gegner auf dem Platz vor ihnen. Robben Sie weiter hinter das Haus mit dem Torbogen. An der Flusspromenade holen Sie sich mehr Munition. Erledigen Sie die Soldaten vor dem Zaun und am Maschinengewehr. Wenn Sie an der Mauer vorsichtig entlangkriechen, kommen Sie nah genug an den Scharfschützen ran, um ihn aufs Korn zu nehmen.

Wie beschütze ich General O'Donnell?

Ihr Scharfschütze nimmt den Kasten neben dem MG-Nest unter die Lupe. Setzen Sie ihn auf den Kirchturm, mit Blick auf die Brücke. So fangen Sie die erste Angriffswelle ab. Mit den anderen holen Sie sich die Ausrüstung am Marktstand und sammeln die Waffen der Gefallenen ein. So ausgerüstet, tasten Sie sich langsam zur Brücke vor. Sichern Sie diese mit Minen und legen Sie zwei Ihrer Män-

ner davor. Wenn Sie den gegnerischen Scharfschützen erledigt haben, kauen Sie seine Munition und holen Ihren dritten Mann nach. Jetzt halten Sie die Brücke, bis der nächste Auftrag beginnt. Mehr Präzisionsmunition finden Sie auf der Brücke und im Schuppen auf der anderen Seite des Marktplatzes.

Die Flucht

Kämpfen Sie sich bis zum Flugzeug durch. In einer der Kisten liegt eine Bazooka, mit der Sie den Panzerwagen plätten können. Alternativ sprengen Sie ihn mit einer Bombe. In der Box neben dem MG-Nest vor der Brücke besorgen Sie sich die nötigen Dynamitstangen. Steigen Sie ins Flugzeug und harren Sie der Dinge, die da kommen.

Berlin

Wie breche ich aus?

Schlagen Sie den Wächter und die drei Aufseher k.o. Ihre Kumpanen befreien Sie aus der Nachbarzelle und türmen anschließend in die Kanalisation.



BELEBT Ein möglicher Fluchtweg führt Sie über den Platz. Entweder leistet ihr Spion gute Vorarbeit oder Sie starten ein Ablenkungsmanöver und geben Fersengeld.



AHNUNGSLÖS Den Gestalten am Kai gehen Sie besser aus dem Weg. Öffnen Sie die Schleuse (1) und holen Sie sich die Minen aus dem Schuppen (2) und der Halle (3).

Wie erwische ich den Verräter?

In den Kanälen treffen Sie auf den Spion. An dieser Stelle steigen Sie mit allen Männern nach oben. Den verkleideten Spion lassen Sie eine der Patrouillen betäuben und huschen danach geschlossen durch die Tür am anliegenden Gebäude. Sie bekommen dort Offiziers- und Leutnant-Uniformen. So ausgerüstet, schicken Sie Ihren Spion in den Vorgarten, betäuben die Türsteher und verstecken die nun Gefesselten im Haus. Was noch fehlt, ist die Bombe. Sie liegt auf der Baustelle gegenüber, wird aber durch einen Gestapo-Mann bewacht, der Ihre Tarnung schnell auffliegen lässt. Betäuben Sie ihn, graben Sie sich die Sprengsätze und gehen Sie ins Haus zurück. Im Garten legen Sie beide Bomben zwischen die Steinpfiler auf den Weg zum Haus. Verziehen Sie sich wieder in den Untergrund. Wenn der Verräter aussteigt, zünden Sie die Sprengsätze.

Wie flüchte ich?

Ihr Spion sollte keine großen Probleme haben, bis zum Kübelwagen zu gelangen. Auf dem Hausdach daneben bekommen Sie für ihn Gift-nachschub, mit dem Sie den Weg freiräumen. Starten Sie ein Ablenkungsmanöver, um die Wachen vom Platz am Brandenburger Tor wegzulocken. Holen Sie Ihre Truppe durch den Schacht nach.

Saint Avoil

Wie infiltriere ich den Bahnhof?

Fast alle Wachen in ihrer Umgebung fallen auf den gleichen Trick herein. Locken Sie die Bur-schen mit Zigaretten zu den Kisten und schenken Sie diese mit dem Dieb ins Reich der Träume. In der Hütte sitzt ein Leutnant, den Sie überwinden müssen. Vor der Tür steigen Sie mit dem verkleideten Spion in den Lastwagen ein und lassen sich ins Herz der Basis fahren. Kurz nachdem die Arbeiter mit dem Ausladen fertig sind, drehen sich die Offiziere um und verschwinden. Nutzen Sie diesen Moment, um in die Fabrikhalle zu schlüpfen. Einen Raum weiter verstecken Sie sich unter der Falltür. Den Dieb, ausgestattet mit einer Soldatenuniform, holen Sie nach. Falls es bei ihm nicht von der Ladefläche aus klappt, klettert er über das Rohr bei den Zellen. Vom baufälligen Haus aus überwinden Sie den Zaun. An den einfachen Soldaten kommen Sie vorbei. Betreten Sie nun zügig die Fabrik. Sobald beide Männer im Versteck sind, war die Mission erfolgreich.

Wie erreiche ich den Zug?

Knuppeln Sie die Wachen im Gebäude nieder. Auf dem Hof beseitigen Sie die zwei Patrouillen hinter der Tür und verstecken sie innen. Erledigen Sie per Spion die Posten auf dem Dach.

Das Pärchen auf dem Eisensteg locken Sie nacheinander mit der Zigarettenpackung weg. Am Ende des Zuges steht verdeckt ein Soldat, mit dem Sie gleichermaßen verfahren. Holen Sie den Spion nach und betreten Sie den Zug.

Die Zugfahrt

Wie räume ich die Gleise?

Nehmen Sie den Weg neben Ihnen und versorgen Sie sich aus den Kisten mit Granaten. Damit merzen Sie relativ schnell einige der Soldaten aus. Ziehen Sie den Posten auf dem Wachturm aus dem Verker, er püfucht Ihnen sonst ständig ins Handwerk. Eine gute Position haben Sie auf der Plattform vor dem Schaltwerk. Von dort lösen Sie die Versammlungen bei den Gleisen mit Granaten auf. Wenn Sie freie Bahn haben, fahren Sie den Wagen komplett von den Schienen.

Wie komme ich zum Triebwagen?

Hier zählt fast ausschließlich rohe Gewalt. Anders als die Beschreibung zunächst vermuten lässt, sollen Sie alle Gegner außer Gefecht setzen. Aus dem Panzerwagen am Ende des Zuges stürmt immer wieder Nachschub. Sichern Sie sich dagegen so gut wie möglich ab. Den Rest des Zuges erobern Sie mit billigen Tricks: Locken Sie die Gegner aufs Dach und fangen Sie diese an der Leiter ab. Klettern Sie mit dem Dieb in der Mitte eines Waggons durchs Fenster, falls Sie nicht durch die Türen gelangen. Die fensterlosen Kunstwaggons stürmen Sie von zwei Seiten gleichzeitig. Oder Sie versuchen, die Jungs rauszulocken und mit Uniformen zu verwirren. Im Panzerwagen am Ende des Zuges gibt's zehn praktische Granaten.

Forbach

Wie nehme ich die Burg ein?

Spätestens jetzt gilt der Tipp mit den Offizieren, die hier richtige Krachmacher sind. Die Motorräder fahren nicht gleichzeitig ab, nachdem Sie Alarm ausgelöst haben. Nehmen Sie daher die drei Eingänge separat in Angriff. Haben Sie ein Auge auf die Scharfschützen im Wehrgang und links an der Leiter. Die Motorräder legen Sie mit ein paar Schüssen oder einer Granate lahm. Die Feinde bekämpfen Sie vorzugsweise von den Balkonen und Fenstern aus. Auf dem Gelände liegen jede Menge Granaten, Präzisionsmunition und Sprengsätze herum. Sie sind also gut versorgt.

Wie stoppe ich den Konvoi?

Als erste Amtshandlung schicken Sie die teamfernen Leute in das große Gutshaus mit Balkon. Verminen Sie die Stufen und stellen Sie einen Schützen oben ans Fenster. Die übrigen legen Sie mit Blick auf den Eingang auf den

Boden. Als Zweites ziehen Sie sich mit den Commandos aus der Stadt zurück. Vom durch-fahrenden Konvoi zerstören Sie nur die voran-fahrenden Panzerfahrzeuge. Die eigenen Leute retten Sie, indem Sie in einen der Transporter einsteigen. Zu guter Letzt heißt es wieder: Alles aus dem Weg räumen! Heben Sie sich Munition für den Panzer auf, denn die Karte bietet fast nichts Explosives. Für das Vehikel genügen notfalls auch Molotowcocktails, daneben ge-zündete Minen oder Granaten. Mit der Bazooka benötigen Sie glatt drei Schuss.

Normandie

Wie vernichte ich den Nachschub?

Legen Sie den Hund mit dem vergifteten Fleisch schlafen. Die Leute in den Baracken rechts macht Ihr Dieb locker mit den Fäusten platt. Greifen Sie sich so viele Sprengsätze und Granaten wie möglich. Geben Sie dem Dieb auch Explosivmaterial mit oder sprengen Sie das Munitionslager erst zum Schluss. Spicken Sie flugs den Pfad an Ihrer Ausgangsposition mit Dynamitstangen und legen Sie sich zusätz-lich mit der Bazooka auf die Lauer. Der Befehl zur Abfahrt kommt prinzipiell, nachdem Sie das Munitionslager unter Ihre Kontrolle ge-bracht haben. Die Truppentransporter erledigen Sie mit einem Schuss, die Panzer jagen Sie hoch. Zwar gibt es einen zusätzlichen Flucht-weg. Dennoch rollen genügend Fahrzeuge an Ihnen vorbei. Zum Abschluss knöpfen Sie sich die Gastanks neben dem Wachturm vor.

Wie versenke ich die Schiffe?

Gehen Sie unbemerkt vor, bei Alarm entdeckt man Sie sofort. Leichen versenken Sie im Ha-fenbecken. Eine magnetische Bombe und ein weiteres Messer besorgen Sie sich aus der Baracke hinter dem Zaun. Die drei Soldaten beseitigen Sie unbemerkt mit dem Messer. So bewaffnet, schlagen Sie sich bis zum Podest mit dem Schalter durch. Die zweite Bombe ro-stet gut bewacht im Kabuff in der Halle dane-ben vor sich hin.

Wie erriede ich die Artillerie?

Robben Sie langsam vorwärts. Die Sandsäcke bieten Ihnen guten Sichtschutz. Falls doch mal ein virtueller Feind drüber weglutet, legen Sie ihn um. Heben Sie erst mal eine Stellung aus, versorgen Sie sich mit Munition und nehmen Sie die nächste in Angriff. Achten Sie auf die Minen hinter dem Stacheldraht! Der Schacht links führt Sie unbeschadet in die Anlage. Nun gilt es, die beiden hintersten Bunker links und rechts aus zu erobern. Die Aufgabe schaff-t der Green Beret fast komplett allein. Die Solda-ten lassen Sie auf Unterstützung die gut vertei-digten Bunker stürmen.

ANGSAR STEIDLE

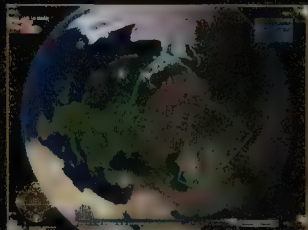


AUFFASSER Stellen Sie einen Posten hinter das Fenster im ersten Stock. Die an-
rückenden Truppen rafften das nicht und tappen ahnungslos in die Falle.

SCHLEICHWEG Den Haupteingang haben die Verteidiger Ihnen mit Stacheldraht
und Minen versperrt. Der unscheinbare Kanal führt Sie dagegen sicher in die Anlage.



a f t e r m a t h



ALIENS, MUTANTEN, TRANSGENETISCHE. SEIT DEM 26. SEPTEMBER 2003 AUF DIESEM PLANETEN.

www.ufo-aftermath.com



www.vidiz.com



www.senega.com

Where Worlds Collide



© 2003 COLUMBIA PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. COLUMBIA PICTURES AND COLUMBIA TRISTAR PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. COLUMBIA PICTURES AND COLUMBIA TRISTAR PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

[illegible]

www.thq.de

XIII

Unsere Komplettlösung begleitet Sie auf der Suche nach der wahren Identität von XIII. Schwierige Abschnitte und Endgegner stellen für Sie, dank unserer Tipps, kein Problem dar. Selbstverständlich weisen wir Sie auf versteckte Waffenkammern und Munitionslager hin.

Strand

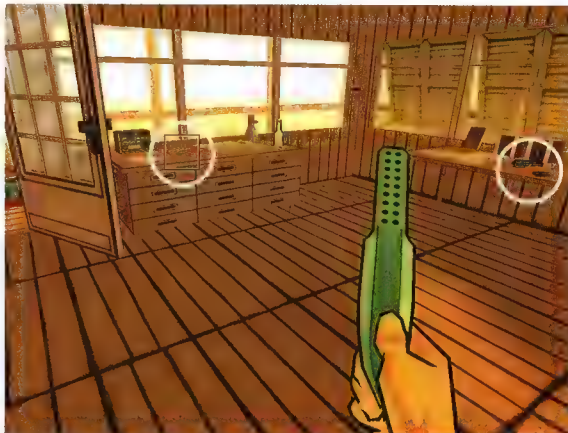
Direkt vor der Tür steht einer der Kerle mit einem MG – ziehen Sie sich deshalb zunächst in den hinteren Raum des Hauses zurück. Schnappen Sie sich die Waffen, die Munition und den Schlüssel. Achten Sie auf den Angreifer, der zur Hintertür herein kommt. Beim Auto laufen Sie hinter die Hütten, wo Sie dem Gangster den Wagenschlüssel abnehmen.

Bank

Begeben Sie sich nach links zum ersten Schalter und folgen Sie dem Bankangestellten zum Tresorraum. Dort schnappen Sie sich den Koffer aus Ihrem Schließfach. Nach dem kurzen Flashback gehen Sie vor der Explosion in Deckung und steigen danach durch das Loch in der Wand. Schleichen Sie hinter den Wachmann und schicken Sie ihn mit einem Handkantenschlag ins Reich der Träume. Arbeiten Sie sich zum Büro des Direktors vor. Auf der anderen Seite des Büros finden Sie die Bibliothek. Hier gehen Sie auf der rechten Seite an der Wand entlang, bis Sie einen kleinen Tisch erreichen. Über diesem Tisch liegt ein Lüftungsschacht, durch den Sie in den nächsten Abschnitt gelangen. Jetzt nehmen Sie die Frau als Geisel. Packen Sie die Magnetkarte ein, die Sie auf dem Tisch entdecken, öffnen Sie die Tür und gehen Sie nach rechts zum Aufzug. Verschonen Sie die Sicherheitsleute und sparen Sie sich die Munition für die Gangster, die das Gebäude stürmen. Verlassen Sie diesen Bereich durch die Tür beim Treppenhaus. Über die Feuerleiter geht's nach unten.

FBI-Gebäude

Verlassen Sie den Raum und schleichen Sie nach rechts. Den Stuhl nehmen Sie in die Hand und schlagen das Gitter des Schachts ein. Nachdem Sie das zweite Gitter zertrümmert haben, rennen Sie schleunigst zur Tür, um den Agenten, der soeben den Raum betritt, unschädlich zu machen. Der zweite Agent leistet keinen Widerstand. Am Ende des Gangs öffnen Sie die kleine Tür, erledigen den Wächter und zerstören die Kisten, die vor dem Stach stehen. Sie haben jetzt die Wahl, entweder in den nächsten Lüftungsschacht zu kriechen oder gegen die Söldner zu kämpfen. Über beide Wege gelangen Sie



ERSTE HILFE Bevor Sie die Flucht antreten, durchsuchen Sie das Haus der Rettungsschwimmer. Auf den Tischen finden Sie einen Schlüssel für die Vordertür sowie eine Pistole samt Munition.

auf das Dach, wo Sie von der mysteriösen Frau erwartet werden.

Major Jones

Nach der Unterhaltung geht's aufs Dach. Sobald Sie beschossen werden, ziehen Sie sich hinter das kleine Häuschen zurück und nehmen das Gewehr entgegen. Nachdem Sie die Gefahr gebannt haben, seilen Sie sich ab und sichern die Gegend. Die Feuerleiter führt Sie nach oben. Folgen Sie weiterhin Major Jones. Nachdem in der Zwischensequenz die Wand gesprengt wurde, stürmen Sie nach draußen und erledigen die Angreifer. Achten Sie auf den Söldner, der mit einer Bazooka bewaffnet ist. Im Gebäude auf der rechten Seite finden Sie die Schalttafel für das Sicherheitssystem, die Sie mit einem kräftigen Schlag zertrümmern. Nach dem Kampf steigen Sie in den Hubschrauber.

Emerald Base – Brücke

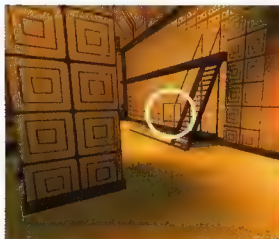
Folgen Sie dem Pfad und erledigen Sie die Wachen am Eingang. In dem Plörtnershaus finden Sie gleich zwei Medipacks. Weiter geht's über die breite Straße. Beim großen Haus folgen Sie dem Kampflärm und säubern die Halle. Auf der oberen Ebene stellen Sie die Stromversorgung wieder her, indem Sie den Schalter betätigen. Fahren Sie nach der Brücke aus und rennen Sie zur anderen Seite. Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, klettern Sie über die Kisten auf das große Haus. Mit dem Haken ziehen Sie sich nach oben und infiltrieren die Basis durch den Lüftungsschacht.

Emerald Base – Dach

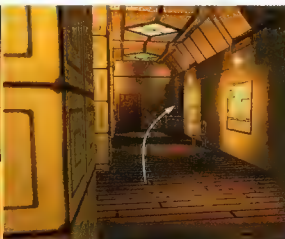
Schleichen Sie zunächst in das Kistenlabyrinth auf der linken Seite. Außerhalb der Baracke finden Sie zwei Gegner, die Sie am besten mit dem Sturmgewehr ausschalten. Die Kerle in der Baracke stellen Sie mit der Shotgun ruhig. Hier befindet sich auch der erste Stromkasten. Beachten Sie, dass es nicht damit getan ist, das Gitter zu zerstören – die Konstruktion selbst muss auch demoliert werden. Beim großen Tor finden Sie ein kleines Häuschen, in dem Sie den zweiten Stromkasten entdecken. Kehren Sie jetzt zum Startpunkt zurück. Laufen Sie an der Wand entlang und knacken Sie das Türschloss. Auf der anderen Seite nehmen Sie die Armbrust in die Hand und schleichen nach links. Rücken Sie allerdings nicht zu weit vor und warten Sie ab, bis die Soldaten erscheinen. Jetzt können Sie einen nach dem anderen per Schuss in die Pixelbirne unschädlich machen. Durchsuchen Sie die einzelnen Baracken. In der hintersten Soldatenunterkunft erledigen Sie die zwei Wachposten und zerstören Schalttafel Nummer 3. Außen steht eine kleine Zelle, in der die letzte Tafel versteckt ist. Vom großen Tor aus gehen Sie nach rechts und öffnen die Tür. Oberhalb der Leiter wartet ein letzter Gegner auf Sie. Seilen Sie sich zur Plattform ab und kriechen Sie durch den Schacht.

Carringtons Zelle

Nach der Unterhaltung betreten Sie den Raum. Öffnen Sie die Tür und locken Sie den Gegner mit ein paar Schüssen an. Zahlreiche



BOMBIE Ihr Schließfach befindet sich in der hintersten Reihe des Tresorraums. Gehen Sie in Deckung.



LÜFTUNGSSCHACHT Verlassen Sie die Bibliothek durch die Luke im Eck des Zimmers.



ABGESCHIRMT Mit der Geisel als Schutzschild gelingt es Ihnen, den Aufzug zu erreichen.

Wachen stürmen herbei und versuchen, Ihnen das Lebenslicht auszupusten. Nach dem Gefecht fahren Sie mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Halten Sie sich so lange links, bis Sie den nächsten Aufzug erreichen. Daneben erklimmen Sie den Kistenstapel und klettern durch die Luke. Am oberen Ende der Leiter geht's zum nächsten Gitter weiter. Machen Sie den Enterhaken bereit und seilen Sie sich ab, sobald der Durchgang frei ist. Unten kümmern Sie sich um die beiden Soldaten und eilen durch die kleine Tür. Stecken Sie die Magnetkarte ein und verlassen Sie den großen Raum durch die Doppel-Tür. Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Korridors durch und öffnen Sie das Tor. Jetzt folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie die kleine Rumpelkammer erreichen. Über die Kisten klettern Sie zum Lüftungsschacht. Der Weg nach rechts ist lang und endet in einer Sackgasse – allerdings werden Sie für diese Kriechaktion mit einem Medipack und einem Helm belohnt. Befreien Sie Carrington und helfen Sie ihm bei der Flucht. Wenn Sie rechts abgekommen sind und sich der Weg erneut teilt, entscheiden Sie sich für die linke Abzweigung.

Cable Car Station

Erliegen Sie die Gegner außerhalb und innerhalb des Komplexes. In der Eingangshalle der Seilbahnstation laufen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Hinter einer weiteren Tür finden Sie den Soldaten, der die Schlüsselkarte bei sich trägt. Mit dieser Magnetkarte verlassen Sie das Gebäude und laufen zu dem kleinen Haus. Im Inneren finden Sie die fehlende Sicherung. Verlassen Sie den Raum und bleiben Sie dicht beim General. Nachdem Sie die drei Feinde ruhig gestellt haben, gehen Sie in den Raum zurück, in dem Sie dem Soldaten die Karte abgenommen haben. Dort setzen Sie die letzte Sicherung ein. Begeben Sie sich jetzt in den gegenüberliegenden Teil der Station und steigen Sie die Stufen hinauf. In dem kleinen Kontrollhäuschen legen Sie den Schalter um und eilen zur Seilbahn.

Cable Car

Erliegen Sie die drei Soldaten mit dem Distanzgewehr und klettern Sie anschließend auf das Dach der Gondel. Seilen Sie sich ab und beschützen Sie Carrington. Die Raketenwerfer sind die größte Bedrohung – kümmern Sie sich deshalb unbedingt zuerst mit dem Präzisionsgewehr um diese Jungs. Der Rest ist Routine. Sobald Sie den Helikopter erreicht haben, bemannen Sie das stationäre MG und halten Ihren Verbündeten den Rücken frei.

Kellownee Lake

Folgen Sie einem der beiden Wege. Hier gibt es nichts außer jeder Menge Gegnergruppen. Ihr Ziel ist es, den Wasserfall zu erreichen. Das Wasser ist dort warm genug, um auf die andere Seite des Flusses zu schwimmen. Gleich nach der kleinen Rampe eilen Sie nach rechts.

Nach der kurzen Zwischensequenz sind Sie von mehreren Feinden umgeben. Verschanzen Sie sich sofort hinter dem Baum und erledigen Sie die Kerle. Passieren Sie den Wasserfall und eilen Sie in Richtung Hütte.

Kellownee Versteck

Nachdem Sie die Hütte betreten und sich die Zwischensequenz angesehen haben, schnappen Sie sich die Gegenstände aus dem Regal. Untersuchen Sie jetzt die Holzbank – deren Sitzfläche lässt sich nach oben klappen. In dem Fach finden Sie eine M60, mit der Sie gleich ordentlich aufräumen. Am sichersten ist es, im Gebäude zu bleiben und aus den Fenstern zu feuern. Halten Sie so lange aus, bis der Hubschrauber erscheint, und erledigen Sie die beiden Kerle, die darin sitzen. Sobald die Hintertür freigesprengt wurde, flüchten Sie vor den Feinden.

Plain Rock

Folgen Sie den Wächtern und unternehmen Sie zunächst keine Fluchtversuche. In dem Waschraum stehen glücklicherweise einige Flaschen und Besen herum, womit Sie die beiden Wächter k.o. schlagen können. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Abstellkammer und klettern in den Lüftungsschacht. Bevor Sie das nächste Gitter einschlagen, holen Sie sich die Wurfmesser und bringen den singenden Wächter zum Schweigen. Danach schnappen Sie sich die Pistole und kümmern sich um das restliche Gefängnispersonal. Der Hauptweg führt Sie wieder zu den drei Türen, über die Sie die Waschräume erreichen. Entriegeln Sie die Tür auf der linken Seite. In den Seitenräumen der runden Halle finden Sie ein Medipack und ein Präzisionsgewehr. Mit dem Aufzug erreichen Sie den Hof der Anstalt. Erliegen Sie die Wacheleute und arbeiten Sie sich zur Tür auf der linken Seite vor. Vorsicht: Dahinter lauert ein Wächter. Passieren Sie die Todeszellen und kriechen Sie durch den engen Schacht. Die Leiter führt Sie nach unten.

Doc Johansson

Schleichen Sie bis zum Überwachungsraum vor. Dort schnappen Sie sich einen Stuhl und warten ab, bis der Wächter auftaucht. Achten Sie auf die Schrittgeräusche. Stürmen Sie aus Ihrem Versteck und schlagen Sie den Wächter nieder. Jetzt nehmen Sie die Magnetkarte, die neben dem Fenster liegt, an sich und erschaffen Sie die Anstalt. Machen Sie die Wächter im Eingangsbereich unschädlich und gehen Sie durch die großen Glastüren. Begeben Sie sich in die Leichenschauhalle. Über dem großen Regal liegt ein Lüftungsschacht. Diesen Schacht erreichen Sie, indem Sie einige der Schubladen herausziehen und dadurch eine Treppe erschaffen. Am Ende des Tunnels brechen Sie durch die Decke. Der Doktor sollte kein Problem darstellen. Laufen Sie seitwärts, um den Messern auszuweichen, und halten Sie den Doktor auf Distanz, damit er Ihnen

kein Serum in die Venen donorn kann. Nach dem Kampf öffnen Sie den Safe und befreien die Krankenschwester. Nehmen Sie die Frau als Geisel und folgen Sie dem Hauptkorridor, um den Eingangsbereich zu betreten. Dort warten Sie, bis der letzte Wächter die Eingangstür geöffnet hat.

Canyon

Hinter der ersten Biegung benötigen Sie den Enterhaken, um weiterzukommen. Nachdem Sie den kleinen Tunnel passiert haben, erledigen Sie die Typen im Helikopter. Weiter geht's über die Stahlseile und den Felskamm. Sobald Sie den kleinen Hügel erreicht haben, stehen Sie einer großen Zahl von Gegnern gegenüber. Graten Sie diese Situation schnell und unkompliziert. Das letzte Stahlseil führt Sie zur Mine. Darin biegen Sie zuerst nach links ab. Zerschlagen Sie die Bretter und rüsten Sie sich dann mit dem Scharfschützengewehr aus. Erliegen Sie die vier Gegner aus der Distanz, wobei der Bazookaträger sein bleiernes Präsent zuerst bekommt. Danach folgen Sie dem Canyon und erledigen alle auftauchenden Gegner auf die gleiche Weise. Nachdem Sie den letzten Bazookasoldaten ausgeschaltet haben, geht's mit dem Enterhaken nach oben auf den Felskamm. Ein Stück weiter hinten können Sie mit einem Sprung die andere Seite des Canyons erreichen. Hier geht's wieder nach unten. Nachdem Sie die Gegend gesichert haben, klettern Sie an der Leiter nach oben zu den Ruinen. Dort greifen Sie erneut zum Präzisionsgewehr. Im hinteren Bereich der Ruinen zerbrechen Sie die Bretter, die den kleinen Durchgang blockieren.

Seaway

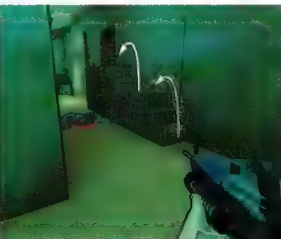
Tauchen Sie nach links, bis Sie das Abwasserrohr entdecken. Holen Sie noch einmal Luft und schwimmen Sie in die Basis. Nachdem die Wachposten verschwunden sind, ziehen Sie sich mit dem Enterhaken aus dem Wasser. Weiter geht's nach rechts, wo Sie den Schalter am Kontrollpult umlegen. Jetzt erscheint ein Soldat, dem Sie mit einem Stuhl einen Scheitelpunkt ziehen. Tauchen Sie in das gebogene Rohr und schwimmen Sie geradeaus. Der Tauchgang ist recht lang, aber Sie erreichen das andere Ende, ohne zu ertrinken. Mit der Armbrust erschlagen Sie die beiden Wachposten von den Brücken. Hangeln Sie sich von Sims zu Sims, bis Sie den Zaun erreichen. Jetzt laufen Sie am Zaun entlang und zerstören das Gitter.

SPADS Camp

Im Umkleedraum finden Sie einen Schalldämpfer für Ihre 9-mm-Pistole. Verlassen Sie die Baracke und schleichen Sie sofort nach rechts hinter das Haus. Von dort aus können Sie sämtliche Gegner mit der Armbrust erledigen. Vergessen Sie nicht den Soldaten, der auf dem Turm Ausschau hält. Weiter geht's in die Lagerhalle, wo Sie dem nächsten Soldaten begegnen. Im nächsten Abschnitt finden Sie



UND TSCHÜSS Schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr und verlassen Sie das Dach per Enterhaken.



HÜPFBURG Klettern Sie über die Kisten zum Lüftungsschacht – dahinter befindet sich der Kontrollraum.



SPRUNGENINLAGE Damit Sie den Lüftungsschacht erreichen, müssen Sie einige Schubladen herausziehen.

drei Gegner vor, die Sie ohne viel Aufwand ausschalten. Nachdem Sie den nächsten Korridor hinter sich gelassen haben, schleichen Sie nach links hinter die Häuser. Auch auf dem weiteren Weg müssen Sie nicht sonderlich vorsichtig sein. Achten Sie nur darauf, dass keiner der Gegner den Alarmknopf betätigt. Auf dem Zeltplatz des Colonels erledigen Sie den Wachposten auf dem Turm. Greifen Sie dafür zur Armbrust. Danach bekommt der zweite Wächter seinen Bolzen ab. Auf leisen Sohlen gehen Sie nun in das sandfarbene Zelt und biegen nach rechts ab, um ein Dokument zu schnappen. Weiter links kriechen Sie durch das kleine Loch in den Hauptraum, um die Wanze am Telefon zu befestigen. Jetzt ist Eile geboten: Schlüpfen Sie erneut durch das Loch und beseitigen Sie die beiden Wachen vor dem Zelt mit der gedämpften 9-mm-Wumme. Sorgen Sie dafür, dass die drei Neuankommlinge keine einzige Leiche sehen, andernfalls schlägt die Mission sofort fehl. Nach der Unterhaltung schleichen Sie in das Zelt und nehmen die Schlüsselkarte an sich. Erledigen Sie die beiden letzten Wachposten und betreten Sie den nächsten Abschnitt. Bevor Sie diesen Platz stürmen, schalten Sie den Typ auf dem Turm aus und kümmern sich um den Soldaten im Wachhäuschen. Im Gebäude platzieren Sie die Bombe auf der gelben Markierung.

McCall

Flüchten Sie aus der Basis und nutzen Sie während der Feuergefechte die Kästen als Deckung. Nummer 11 bereitet Ihnen kaum Schwierigkeiten. Nachdem Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, durchsuchen Sie seine Überreste nach dem Schlüssel für die U-Boot-Station. Anschließend laufen Sie zu dem großen Tor und biegen nach rechts ab, sobald Sie den Zaun passiert haben. Durch die kleine Tür gelangen Sie zum U-Boot.

U-Boot-Station

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und ballern Sie sich den Weg frei. Schalten Sie die vier gepanzerten Soldaten aus und kriechen Sie anschließend durch den Lüftungsschacht. Mit dem Haken gelangen Sie nach oben. Eliminieren Sie die zwei Soldaten und ziehen Sie sich an dem hinteren Haken nach oben. Schwingen Sie so, dass Sie die Plattform erreichen, auf der Kisten stehen. Dort betreten Sie den nächsten Schacht. Steigen Sie die Stufen hinauf und folgen Sie dem Weg. Nachdem sich das Tor geschlossen hat, geht's nach rechts weiter. Kümmern Sie sich um die Wachen und laufen Sie durch die geöffnete Tür. Dort entriegeln Sie die Tür auf der rechten Seite. In der großen Lagerhalle bewegen Sie sich fast ausschließlich mit dem Enterhaken auf. Alle Abseilpunkte sind an der Decke verteilt. Ihr Ziel ist der Lüftungsschacht auf der rechten Seite. Beim letzten Haken, über den Sie die drei dunklen Rohre

erreichen, müssen Sie darauf achten, dass Sie nicht pendeln. Seilen Sie sich aus dem Schacht ab. Beim U-Boot lassen Sie Ihre Waffen sprechen. Weiter geht's auf die rechte Seite. Dort schwimmen Sie zur Leiter und steigen durch die Luke.

U-Boot

Greifen Sie zur 9-mm-Pistole und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Steigen Sie die Leiter nach unten und beseitigen Sie den Wächter, der Ihnen unter der nächsten Leiter auflauert. Springen Sie allerdings nicht nach unten, sondern öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Über Ihnen halten sich einige Gegner auf. Schleichen Sie nur auf die andere Seite, wenn die Soldaten Ihnen den Rücken zukehren. Um die Leute, die sich auf derselben Ebene wie Sie befinden, kümmern Sie sich mit der 9-mm-Pistole. Nachdem Sie den ersten Wachposten überwunden haben, ist Tempo gefragt. Stürmen Sie in den nächsten Gang und erledigen Sie den Mechaniker, solange der Soldat mit dem Kapitän spricht. Während der Unterhaltung wird der Wächter nicht auf Sie aufmerksam. Gehen Sie weiter durch den Gang und klettern Sie die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz an der Brücke benutzen Sie das Funkgerät. Laufen Sie nun bis zur Offizierskabine, wo Sie sich hinter dem Vorhang verstecken. Nach der Zwischensequenz eilen Sie zur Luke zurück und klettern die zweite Leiter nach unten. Von dort aus arbeiten Sie sich bis zum Torpedoraum vor, wo Sie Nummer 7 zu einem Tänzchen herausfordern. Nehmen Sie ihn den Schlüssel ab und klettern Sie wieder nach oben. In der Kabine des Kapitäns finden Sie den Schlüssel für die Torpedos.

Sabotage

Steigen Sie aus dem Wasser und ballern Sie sich bis zur Leiter durch. Ihr Ziel ist der Generator auf der obersten Ebene. Legen Sie dort den Hebel um und springen Sie auf den Kran. Von dort aus schwingen Sie sich mit dem Enterhaken zum Kontrollhaus hinüber. Rüsten Sie sich aus und betätigen Sie den roten Knopf auf dem Pult. Jetzt springen Sie ins Wasser und bringen den Sprengstoff an der Schiffsschraube an. Nach der Explosion tauchen Sie auf die andere Seite des Beckens und verlassen den Abschnitt durch die Rohre.

Quay 33

Wieder ein simpler und linearer Ballerabschnitt. Die meisten Ihrer Probleme lassen sich mit der Armbrust aus der Welt schaffen. Über den Pier erreichen Sie den Kontrollturm – dort müssen Sie den Knopf drücken. Durch das Loch gelangen Sie in die nächste Lagerhalle. Klettern Sie die Leiter nach oben und schnappen Sie sich den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite des Hangars, in dem der Helikopter steht, klettern Sie die Leiter

hinauf. In dem kleinen Raum nehmen Sie die Magnetkarte vom Tisch und klettern nach unten. Unter dem Steg finden Sie die verriegelte Tür, zu der die Magnetkarte passt. Zücken Sie Ihren Raketenwerfer und nehmen Sie den Helikopter aufs Korn. Solange der Hubschrauber mit dem MG feuert, bleiben Sie in Deckung. Erst wenn Ihr Gegner die Raketen abfeuert, schwebt er regungslos in der Luft und Sie können einen Treffer landen. Für den Fall, dass Ihnen die Munition ausgeht, erforschen Sie den Kampfplatz – hier finden Sie Nachschub.

Bristol Suits Hotel

Lassen Sie keine Wächter auf den Korridoren liegen. Verstecken Sie deren Körper in den Nebenräumen. Ihr Weg führt Sie nach links durch die Doppeltüre. Verlassen Sie den Umkleieraum und betreten Sie das angrenzende Zimmer. Dort finden Sie ein Regal, in dem der gesuchte Schlüssel hängt. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie den letzten Wächter, bevor Sie Raum 41 betreten. Folgen Sie dort den Anweisungen. Nachdem Sie entdeckt wurden, verlassen Sie das Zimmer und biegen nach rechts ab. Bei der Gabelung geht's nach rechts. Gehen Sie durch die erste Tür auf der linken Seite und öffnen Sie den Kasten. Nachdem Sie den Hebel umgelegt haben, stehen die Aufzüge still. Eilen Sie zu der Doppeltür und folgen Sie dem FBI-Agenten. Nun laufen Sie zurück zum Fahrstuhlschacht und klettern die Leiter hinauf. Am Ende des Schachts betreten Sie den Raum und brechen durch den Glasboden. Sobald die beiden Feinde erledigt sind, öffnen Sie die Tür und verfolgen den anderen Verschwörer.

Kloster

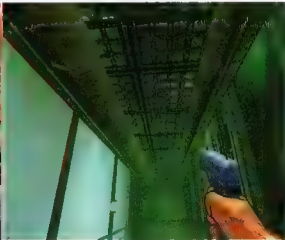
Vom Startpunkt aus gehen Sie nach links und arbeiten sich durch das helle Gestrüpp. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und erledigen Sie die Gegner mit Wurfmessemern oder der 9-mm-Pistole. Tauchen Sie in den kleinen Teich und schwimmen Sie auf die andere Seite des Tors. An der Wasseroberfläche warten zwei Gegner, die Sie schleunigst erledigen müssen. Ein paar Latten wurden aus dem Zaun gebrochen. Durch diese Lücke gelangen Sie auf den ersten Fellisiten, auf dem Sie entlangbalancieren. Schleudern Sie den Enterhaken auf den grünen Ring, um die andere Seite zu erreichen. Dort schieben Sie die hellen Blätter beiseite. Die fünf Wächter versorgen Sie jeweils mit einer Portion Blei. In der Kapelle stellen Sie sich hinter den Altar und feuern so lange auf das Kreuz, bis das monströse Teil umfällt und die Bodenplatte durchschlägt. In dem neuen Abschnitt warten Sie, bis die Unterhaltung zu Ende ist, und ballern sich dann durch das Gebäude. Stellen Sie sicher, dass keiner Ihrer Gegner den Alarm auslösen kann. Wenn Sie den Kerl mit dem Schlüssel erledigt haben, verlassen Sie den Korridor durch die Tür und eilen die



DICKES DING Im Stauraum der alten Holzbank lagert ein mächtiges Maschinengewehr.



ÜBERRASCHUNG An den markierten Stellen erscheint der Gegner, die Sie sofort aufs Korn nehmen.



LEISTETRETER Sobald der Wächter in die andere Richtung blickt, können Sie zur Tür schleichen.

Treppe hinauf. Hinter dem Gitter finden Sie in einer der Schreibtischblenden die Magnetkarte. Laufen Sie nun an die Stelle zurück, an der Sie den Schlüssel gefunden haben. Dort entriegeln Sie die Sicherheitstür mit der Schlüsselkarte. Nehmen Sie jetzt ein MG zur Hand und stellen Sie die beiden Feinde ruhig. In der kleinen Kammer müssen Sie auf die Wand gegenüber der Tür zulaufen. Dort finden Sie drei helle Steine. Drücken Sie auf den obersten Stein, um ein Geheimfach zu öffnen. Mit dem neuen Gegenstand kehren Sie in den angrenzenden Raum zurück. Achtung: Hier befinden sich wieder zwei Wachen! Nachdem Sie die beiden erledigt haben, setzen Sie den Gegenstand aus dem Geheimfach in die Steinskulptur ein.

Ver schwörung

Am Ende der Treppe gehen Sie in gewohnter Manier vor. Sobald Sie den Korridor erreichen, an dessen Ende sich eine Doppeltür befindet, biegen Sie nach links ab und kämpfen sich durch den Glockenturm. Nach der Versammlung befestigen Sie den Entenhaken an der riesigen Glocke und seilen sich ab. Unten angekommen, erledigen Sie die Kapuzenmänner und eilen durch die kleine Tür auf der linken Seite. Fluchten Sie über die Felsen und halten Sie sich die Gegner vom Leib. Erledigen Sie die Kerle in den Hubschraubern am besten mit dem MG. Den letzten Feind müssen Sie mit der Armbrust aufs Korn nehmen.

Geheim e Militärbasis

Folgen Sie zunächst den Anweisungen der Soldaten. Nachdem Sie verabschiedet wurden, warten Sie, bis der Soldat verschwunden ist, und betreten anschließend den Umkleideraum. Sie dürfen vorerst keinen der unschuldigen Soldaten erschießen. Setzen Sie die GlS stattdessen mit einem gezielten Handkantenschlag oder mithilfe eines Stuhls außer Gefecht. Öffnen Sie die Doppeltür mit dem Dietrich und erledigen Sie den Wachposten am Empfang des Ganges. Nehmen Sie die Schlüsselkarte mit und betätigen Sie den roten Knopf. Mit der Magnetkarte öffnen Sie die Panzertür und steigen danach die Treppen hinunter. Mithilfe der kleinen Fenster am oberen Bildschirmrand lassen sich die Gegner leicht überumpeln. Achten Sie auf die Schritte und stürmen Sie in einem günstigen Moment aus Ihrem Versteck. Beim nächsten Kontrollraum drücken Sie auf den roten Knopf, um den Weg zum Aufzug freizugeben. Auf der nächsten Etage schleichen Sie sich nach rechts und öffnen die erste Tür auf der linken Seite. Warten Sie ab, bis Ihr nächstes Opfer im Umkleideraum verschwindet, und folgen Sie ihm. Verlassen Sie diesen Raum und gehen Sie nach rechts. Gleich hinter der ersten Tür wartet der nächste Gegner. Laufen Sie geduckt, damit Sie nicht entdeckt werden. Schallen Sie die nächsten beiden Wachposten aus. Verstecken Sie alle vier bewusstlosen Soldaten in



FINALER KAMPF Der Endgegner ist ein harter Brocken. Machen Sie sich über die herabfallenden Soldaten her und nehmen Sie deren Munition, Schutzwesten und Medipacks an sich.

der Dusche des Umkleidezimmers. Sobald Sie auf den fünften Soldaten treffen, warten Sie ab, bis dieser vor dem Kaffeautomat steht, und schlagen Sie ihn dann k.o. Schleppen Sie den Körper in die Toilette, die Sie gleich bei der Säule finden. Anschließend verstecken Sie sich hinter dem Pfeiler und gehen in die Hocke. Nach der Unterhaltung fallen Sie dem ankommenden Soldaten in den Rücken und kümmern sich anschließend um den letzten Wachposten. Weiter geht's nach links durch die Tür. Unten arbeiten Sie sich bis zur Waffenkammer vor und rüsten sich aus.

Nummer 3

Danach begeben Sie sich in den Konferenzsaal, wo Sie sich erneut gegen jede Menge SPADS behaupten müssen. Nachdem Sie Nummer 3 erledigt haben, öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel und warten ab, bis der Präsident zusammenbricht. Drücken Sie den roten Knopf und schultern Sie den alten Mann. Nachdem Sie durch die Sicherheitstür gelaufen sind, legen Sie den Präsidenten auf den Boden und sichern zunächst die Gegend. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erscheinen auf dem oberen Korridor drei weitere Gegner. Hinter der Tür auf der rechten Seite befinden sich drei weitere Feinde. In den Räumen, die sich in diesem Nebenkori dorf befinden, können Sie Munition, eine Schutzweste und ein Medipack einsacken. Danach schleppen Sie den Präsident zum Aufzug und legen ihn ab.

Total Red

Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite und plündern Sie das Waffenlager. Jetzt räumen Sie in der Kommandozentrale auf und steigen die Leitern empor. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie die Magnetkarte an sich und befreien die Geiseln. Im nächsten Abschnitt steigen Sie auf die Plattform und legen den Hebel um. Sobald die Plattform anhält, nehmen Sie den Entenhaken zur Hand und schwingen zur anderen Seite. Ziehen Sie sich nach oben und nutzen Sie den ersten Schwung aus, damit Sie den weiten Sprung schaffen. Sobald Sie die Panzertür erreichen, geht's weiter in den Raum auf der linken Seite. Rennen Sie dort nach rechts und ballern Sie auf die Landkarte, die den Lüftungsschacht blockiert. Sobald Sie den Computerraum erreichen, öffnen Sie die Türen mit dem Dietrich und schießen auf das Schloss bei der Gittertür. Demolieren Sie hier alle sieben Geräte, um die Selbstzerstörung zu verhindern. Jetzt verlassen Sie den Raum und gehen weiter nach links. Steigen Sie die Leiter nach unten und stellen Sie sich dem Endkampf. Während des Kampfes können Sie die hinabfallenden Körper durchsuchen. So erhalten Sie Medipacks, Schutzwesten und Munition, was Sie hier nur allzu gut gebrauchen können. Nachdem Sie diesen Kampf überstanden haben, klettern Sie an der Leiter nach oben. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte bis zum Ausgang. Geschafft, Nummer XIII!

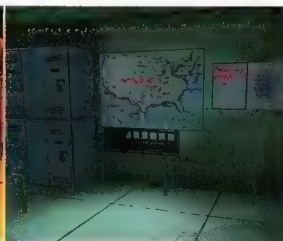
MICHAEL MEYER



PLANSCHBECKEN Über den Wasserweg gelangen Sie auf die andere Seite der Mauer.



VERSTECK Die drei hellen Steine verbergen ein Geheimfach. Mit dem oberen Stein öffnen Sie das Fach.



ABGEKARTET Zerstören Sie die Landkarte. Dadurch legen Sie einen Lüftungsschacht frei.



Passt immer:
CinemaxX Geschenkgutschein.
Schon ab 5€.

GESCHENKGUTSCHEIN



CINEMAXX

CINEMAXX
Der Filmpalast

Erhältlich in allen CinemaxX und MaxX Filmtheatern oder unter www.cinemaxx.de

Empires: Die Neuzeit

„Wir werden angegriffen“, lautet der Spruch, den Sie wohl am häufigsten zu hören bekommen. Empires ist wirklich keine leichte Kost, aber dank unserer detaillierten Komplettlösung werden Sie als Gewinner dastehen.

Richard-Löwenherz-Kampagne

Ein Königreich und seine Erben

1. Führen Sie Richard und Geoffroy durch das flache Wasser zum nahe gelegenen Waldcamp, die Arbeiter schlagen dann eine Schneise für Sie.
2. Sobald das Geleitz für Schwester Katharina beendet ist, begeben Sie sich zusammen mit den Arbeitern an Bord des Transportschiffs. Die Banditen räumen Sie mit Ihren Rittern aus dem Weg.
3. Achten Sie darauf, dass Katharinas Mutter in Parthenay am Leben bleibt. Schippern Sie danach weiter zur Steinbruchinsel. Errichten Sie dort ein Bergwerk, während Richard und Geoffroy die Umgegend von Banditen und deren Behausungen säubern.
4. Errichten Sie sofort den Wachturm, sobald genügend Steine zur Verfügung stehen. Die Ritter sichern dervell den Bau.
5. Wenn Sie das Belagerungsgerät zur Unterstützung erhalten haben, zerstören Sie damit den Banditenturm nördlich von Clairvaux.
6. Nehmen Sie das Katapult mit an Bord und helfen Sie dem Steinmetz. Sobald Sie die Werkzeuge eingesammelt haben, bauen Sie die Ruinen ab.
7. Achten Sie in Clairvaux auf die braunen Mauerreste, dort errichten Sie die neue Mauer. Der Turm gehört auf die kleine Anhöhe vor dem Südtor.
8. Lassen Sie Katharinas Kirche unberührt und bauen Sie die benötigten Steine lieber vor der Festung des Grafen ab. So ersparen Sie sich einen Aufstand.
9. Errichten Sie den Turm vor der Stadt und postieren Sie dort Ihr Katapult im Wachmodus.
10. Produzieren Sie gleichermaßen Bogenschützen und Schwertkämpfer bis zum Bevölkerungslimit und fangen Sie mit dieser Truppe die Banditen aus dem Süden ab. Die Bösewichter schlagen in drei Angriffswellen zu.
11. Danach ziehen Sie sich sofort nach Norden in die Stadt zurück und erwarten dort den verärrterischen Grafen sowie die Banditen.

Zwei Seiten der Medaille

1. Da Sie Ihr Gold später in der Mission noch dringend benötigen, lehnen Sie das Angebot von Drew, dem Dieb, ab. Sie kommen auch ohne Karte in die Stadt. Mit den paar Räubern wird Richard leicht fertig. Lediglich auf die Fallen müssen Sie achten. Speichern Sie einfach im Wald öfter ab, dann macht es nichts, wenn Richard doch einer Falle erliegt. Sie kennen dann wenigstens den Standort.

2. Schlagen Sie sich schnell zum Vikar beim Kloster durch. Mit seiner Hilfe konvertieren Sie einfach die gegnerischen Einheiten.
3. Konvertieren Sie am inneren Tor einfach einen Wachsoldaten dahinter, so gelangen Sie zur gefangenen Eleanor.
4. Ziehen Sie mit Ihrer Truppe zum Nordtor und vergessen Sie dabei den Tribok nicht. Desssen Ballistik-Bonus schätzen Sie den Langbogenschützen zu.
5. Stellen Sie drei bis vier Langbogenschützen als Bürger ab, um damit Gold abzubauen. Produzieren Sie dann nachhaltig Langbogenschützen.
6. Verschießen Sie das Tor und warten Sie Heinrichs Angriffe einfach ab. Tribok und Bogenschützen räumen alleine mit dem ganzen Gesindel auf. Der Vikar kann, so gut es geht, weitere Soldaten von Heinrich konvertieren.
7. Sobald Heinrich mit Kavallerie anrückt, vollführen Sie einen Ausfall, um die gegnerischen Katapulte schnell zu zerstören.
8. Postieren Sie Ihre Truppe am Flusshafen, da ursprünglich Heinrich-Truppen erscheinen, sobald Sie Eleanor zum Schiff führen.
9. Ziehen Sie sich nach Eleanor's sicherer Abreise in die Stadt zurück und warten Sie die letzte Angriffswelle von Heinrich ab.

Die Qualen der Rebellion

1. Sichern Sie sich blitzschnell das Goldvorkommen in Parthenay und den Steinbruch in Louduns. Sie haben genügend Lebensmittel, also weisen Sie den Abbaustellen das Maximum an Arbeitern zu. Drei Arbeiter fallen derweil Holz.
2. Sprechen Sie mit dem Schafhirten bei Parthenay; er berichtet von Rauch im Wald und besichert Ihnen die Fähigkeit, durch den Forst zu gehen. Geben Sie Richard diese Fähigkeit und holen Sie sich die beiden Pechkocher-Einheiten aus dem Wald.
3. Ihnen werden strategisch wichtige Punkte angezeigt. Errichten Sie dort massenweise Fallen und jeweils zwei Türme.
4. Der erste Angriff erfolgt gegen Louduns. Unterstützen Sie die Verteidigung mit Ihren Einheiten. Wenn die Angreifer durch die Türme verlangsamt werden, setzen Sie die Pechkocher ein, um den Truppen des Barons regelrecht einzuzeihen.
5. Der zweite Angriff wird gegen Parthenay geführt. Verfahren Sie dort ebenso wie in Louduns.
6. Der Baron wird versuchen, Lusignan über die südliche Straße einzunehmen. Verteidigen Sie die Straße dorthin ebenfalls mit Speerfallen und zwei Türmen.
7. Spätestens jetzt sollte der Baron nur noch wenige Gefolgsleute haben. Jagen Sie ihn dann einfach mit Ihren Einheiten, das verschafft Ihnen wertvolle Zeit, bis Geoffroy mit der Verstärkung eintrifft.

8. Der Baron wird als letzte Variante mit einigen Booten den Fluss entlangfahren, um so Parthenay hinterrücks anzugreifen. Errichten Sie daher am West- und am Südende des Ortes je zwei Türme. Zusammen mit Geoffreys Ordensritter sind die Gegner schnell aufgerieben.
9. Das Treffen in Nioirt ist ein Hinterhalt, nehmen Sie daher einfach alle Ihre Einheiten mit, postieren Sie diese direkt vor dem Ort und betreten Sie Nioirt nur mit Richard.
10. Erobern Sie nach der Bootsfahrt das Barons die besetzten Ortschaften zurück. Die Rebellenbasis ganz im Nordosten können Sie allerdings ignorieren. Konzentrieren Sie sich lieber darauf, entlang der Straßen und in jedem Ort wenigstens einen Wachturm zu errichten. Damit verlangsamen Sie den Baron und Sie können ihn mithilfe der Vikare konvertieren. Ohne die Türme reitet der Rebellenbaron den Vikaren einfach vor der Nase weg. Wenn dies zu mühsam ist, der kann auch einfach mit der Reiterei dem Rebellen hinterherjagen und ihn aus dem Weg schaffen.

Das Herz des Löwen

1. In Chalennes wartet nur Verrat auf Sie. Sobald sich die Feinde zu erkennen geben, reiten Sie wie der Teufel in den westlichen Canyon, um schnell das schützende Dorf zu erreichen.
2. Entwickeln Sie am Markt sofort das Sägewerk und die Schacht-Minen, danach errichten Sie auf der kleinen, vorgelagerten Insel eine Goldmine.
3. Bauen Sie zuerst eine Kaserne, um eine kleine Armee aufzustellen. Produzieren Sie abwechselnd Bogenschützen und Schwertkämpfer. Je zehn Einheiten reichen völlig aus.
4. Sichern Sie den Canyon (in dem der berittene Ritter Wache hält) mit einem Turm und Speerfallen.
5. Wenn Sie sich sicher sind, mit den Angriffen aus Chalennes fertig zu werden, gehen Sie zur Offensive über. Mit ein, zwei Triboks in der Truppe ist der Ort schnell erobert.
6. Postieren Sie auf der Loire zwei bis drei Kriegsschiffe in Richtung Nordwesten, das hält anrückende Schiffe auf. Lassen Sie die Schiffe dabei in Reichweite des Hafens kreuzen, dann werden sie automatisch repariert.
7. Setzen Sie mit Ihrem Heer nach Südwesten über und übernehmen Sie das Rebellenlager samt Goldader.
8. Etablieren Sie einen befestigten Stützpunkt im ehemaligen Rebellenlager und erobern Sie als Nächstes Talmont.
9. Noirmoutier ist das nächste Angriffsziel. Benutzen Sie vier Kriegsschiffe, um Hafen und Verteidigung in Küstennähe auszuheilen.
10. Setzen Sie nun mit Ihrer Armee über und zerrüttern Sie die Mauern. Die Gegner werden einen Ausfall machen, um die Katapulte

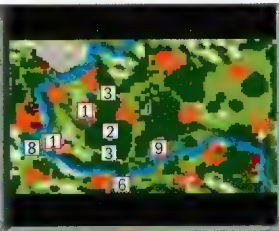
E



EIN KÖNIGREICH UND SEINE ERBEN



ZWEI SEITEN DER MEDAILLE



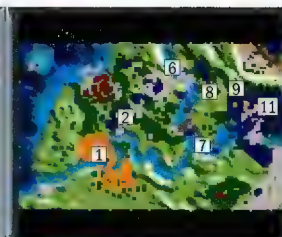
DIE QUALEN DER REBELLION



DAS HERZ DES LÖWEN



FRANKREICHS PLÄNE



HANDEL & VERRAT

zu zerstören. Schützen Sie Ihre Triboks mit Ihren Kampfeinheiten.

11. Sobald Noirmoutier gesichert ist, wird Eleanor's Schiff auftauchen. Segeln Sie mit drei bis vier Kriegsschiffen dorthin und geleiten Sie das Schiff zunächst nach Noirmoutier.

12. Greifen Sie Belle Isle von Nordwesten an. Errichten Sie dreist vor den Mauern ein bis zwei Türme und eine Kaserne, falls Sie Nachschub benötigen. Lassen Sie die Triboks erst die Abwehrtürme und die Festung plätten. Ihre Kampftruppen lassen Sie Wachdienst schieben.

13. Zerstören Sie mit Ihrer Flotte übrig gebliebene Kriegsschiffe der Gegner und führen Sie Eleanor's Schiff in den sicheren Hafen von Nantes.

Frankreichs Pläne

1. Holen Sie sich zuerst die beiden südlichen Dörfer und rüsten Sie sich für einen Angriff von Prinz Johns Truppen. Konvertieren Sie so viele Berserker wie möglich, sie werden Ihnen nützlich sein.

2. Produzieren Sie vorwiegend Kavallerie und Bogen- oder Armbrustschützen und errichten Sie in jedem Dorf wenigstens zwei Abwehrtürme.

3. Da die Gegner aus verschiedenen Richtungen angreifen, setzen Sie als „Feuerwehr“ Ihre Kavallerie ein.

4. Sichern Sie sich auf diese Weise alle vier Dörfer. Rüsten Sie fleißig auf, Prinz John wird im Laufe der Mission selber mit einer ganzen Schar Kämpfer von Norden her auf das westlichste Dorf zumarschieren. Postieren Sie Ihre Truppe im Schutz der eigenen Abwehrtürme und räumen Sie mit John und seinen Schergen auf.

5. Philipp wird in regelmäßigen Abständen ein Truppenschiff losschicken, um Ihre Dörfer zu plündern. Postieren Sie deshalb an der Flussmündung zwei Türme und sechs bis acht Kampfeinheiten. So kommt kein Schiff mehr durch.

6. Setzen Sie mit Kavallerie und Fernkämpfern, angeführt von Richard, nach Nordosten über und nehmen Sie den Außenposten ein. 7. Stürmen Sie nicht das Haupttor, sondern ziehen Sie mit Ihrem Heer in die Nordwestecke von Le Mans. Erledigen Sie zunächst nur die aufgeschreckten Gegner. Lassen Sie die Truppen rauskommen und bleiben Sie in Defensivhaltung vor dem Tor stehen.

8. Wenden Sie nun einen fiesen Trick an: Mauern Sie das Nordwesttor einfach mit eigenen Häusern zu und bringen Sie zwei, drei Triboks in Stellung. Feuern Sie auf gegnerische Gebäude in Reichweite, die Truppen des Gegners machen einen Ausfall und bleiben vor Ihren Häusern stecken. Während die Gegner mühsam die Häuser zerlegen müssen, feuern Sie mit Ihren Fernkämpfern auf die Angreifer.

9. Sobald keine Kämpfer mehr nachrücken, dringen Sie in die Stadt ein. Errichten Sie wieder ein, zwei Häuser, um vom Regenerationsbonus zu profitieren. Konzentrieren Sie Ihr Tribok-Feuer auf die große Festung, während die

restliche Truppe Angreifer fernhält und die nahe stehenden Militärbauwerke dem Erdboden gleichmacht.

Handel & Verrat

1. Beelen Sie sich, Rouen zu erreichen, damit dort so wenig Schaden wie möglich entsteht. Sparen Sie sich Ihre drei Boni unbedingt für später auf. Produzieren Sie zwei Triboks sowie Kavallerie und Highlander-Einheiten.

2. Marschieren Sie östlich der Nordstraße zuerst zur Kirche. Der dortige Vikar macht die Sperfallen, die auf dem Weg nach Beauvais errichtet sind, sichtbar. Räumen Sie die Hindernisse mit Fernkämpfern und den Katapulten aus dem Weg.

3. Kummern Sie sich in Beauvais nur um die gegnerischen Einheiten, die Gebäude benötigen Sie später noch selbst.

4. Stationieren Sie fünf Reiter und drei bis vier Highlander in Rouen, während Ihre Hauptstreitmacht in Beauvais Stellung bezieht.

5. Der bevorstehende Kampf wird heftig. Setzen Sie bei der Verteidigung der beiden Städte den Bonus „Lieber tot als entehrt!“ ein. Das anrückende Heer aus Paris halten Sie mit „Schlachtfeldtäuschung“ auf Abstand, so gewinnen Sie wertvolle Sekunden. Sobald die Rebellion niedergeschlagen ist, konzentrieren Sie Frankreich'se Angreifer nur auf Beauvais. Wehren Sie die Angriffswellen lediglich ab, während Sie Ihr Heer weiter hochrüsten. Zwei Triboks reichen völlig aus, investieren Sie Ihre Ressourcen lieber in Reiterei, Armbrustschützen und zwei bis drei Vikare.

6. Heilen Sie nach der Schlacht erst einmal Ihre Wunden. Sie müssen jetzt nichts überstürzen. Sichern Sie einfach die Brücke, die Franzosen müssen jedes Mal diesen Engpass überqueren. 7. Schicken Sie vier Kriegsschiffe los, um die Seine von gegnerischen Schiffen zu säubern. Zerstören Sie auch den französischen Hafen. Danach beziehen die Schiffe Wachstellung in der Nähe des nördlichen Flussufers, um die ausrückenden Franzosen zu schwächen.

8. Arbeiten Sie sich mit dem Heer bis vor die Tore von Paris. Sie müssen dabei jede Menge Fallen zerstören, achten Sie also auf die Gesundheit Ihrer Vikare.

9. Schlagen Sie mit Ihren Triboks eine Lücke in die nordwestlichen Mauern. Vorsicht, dahinter sind gleich drei gegnerische Triboks stationiert. Wenn Sie Vikare hinter Ihre eigenen Katapulte stellen, haben Sie keine Verluste zu befürchten.

10. Machen Sie innerhalb der Mauern alle militärischen Gebäude dem Erdboden gleich und arbeiten Sie sich auf die Anhöhe vor.

11. Philipp erkennen Sie an seiner schimmernden Rüstung. Sobald er auf den Plan tritt, stützen Sie sich einfach mit allen Einheiten auf ihn. Wenn er besiegt ist, gehört ganz Paris Ihnen und Sie sind am Ziel.

Admiral Yi-Kampagne

Damen

1. Entzünden Sie an dem Lagerfeuer kurz vor dem Tor des Dorfes die Bomben des Bombenwerfers. Jetzt feuern Sie auf die Schießpulverkiste.



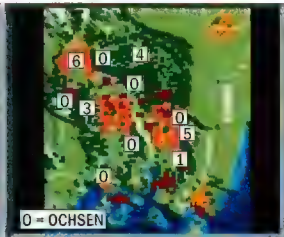
MONARCHENTOD König Philipp hat keine Chance. Die schnelle englische Reiterei hat ihn eingekreist und gibt dem hinterlistigen Anführer ordentlich eins auf die gekrönte Mütze. Ein glorreicher Sieg für King Richard.



OMEN



EINE GEFÄHRliche HEIMKEHR



DIE ANKUNFT DES SAMURAI

2. Im Dorf gibt es mehrere Schießpulverkisten, um die sich Gegner tummeln. Der Bombenwerfer erledigt auf diese Weise im Nu die Angreifer.

3. Auf dem Weg zum Gold kommen Sie am M'Yongh'o-Nordtor vorbei. Öffnen Sie die Tore und locken Sie die Betrunkenen zwischen die beiden Tore. Sperren Sie die Säuer einfach ein. Wenn die Krieger ausgenüchtert sind, folgen sie Ihrem Befehl.

4. Bei der Torwache im Nordwesten müssen Sie schnell sein: Setzen Sie die Kampfkunst der schnellen Schwerträger ein, um an der Wache vorbeizulaufen.

5. Arbeiter für das Goldvorkommen finden Sie etwas weiter südwestlich der Goldmine.

6. Bilden Sie mit dem Gold bis zur Bevölkerungsgrenze Kavallerie aus. Gemeinsam mit den Fußtruppen ziehen Sie in Richtung feindliches Dorf.

7. Locken Sie Gegner gruppenweise an, setzen Sie die Kampfkunst der Krieger ein und warten Sie nach einem Gefecht, bis sich die Energiebalken Ihrer Recken wieder gefüllt haben.

8. Arbeiten Sie sich etappenweise durch das Lager vor. Die drei Kriegslagerfahrzeuge versuchen am Schluss zu flüchten. Dank der Spezialfähigkeit Ihrer Reiter werden die Flüchtlinge zu Schnecken und damit zur leichten Beute.

Eine gefährliche Heimkehr

1. Marschieren Sie geradewegs auf das Dorf zu. Sobald Sie die Bürger dort unter Kontrolle haben, verlassen Sie das Schlachtfeld. Anstatt unnütze Verluste zu riskieren, fliehen Sie zum Hafen. Verschießen Sie bei der Flucht das Stadttor, das verschafft Ihnen wertvolle Zeit.

2. Südöstlich vom Hafen finden Sie zwei Transportschiffe, auf denen die gesamte Truppe Platz findet. Führen Sie den gesamten Tross gezielt nach Hadong.

3. Sofort, nachdem Sie die Meldung über den bevorstehenden Angriff auf die Universität erhalten haben, entwickeln Sie dort abwechselnd die Fähigkeiten „Taifun“ und „Königliche Begünstigung“. Warten Sie, bis sich die Piraten auf die Universität stürzen, und setzen Sie zuerst den Taifun ein. Danach aktivieren Sie die Kampffähigkeiten Ihrer Truppe und stürzen sich ins Getümmel. Behalten Sie die Gesundheitsanzeige Ihrer Leute im Auge – wenn es kritisch wird, aktivieren Sie die „Königliche Begünstigung“.

4. Das Rätselspielchen mit dem Fahrtransport lösen Sie ganz einfach: Zuerst schippern Sie mit der Wache und dem Mönch ans andere Ufer. Danach holt die Wache den Admiral rüber. Zum Schluss fährt der Admiral los, um den Gefangenen zu transportieren. Damit landen alle Mann unbeschadet am anderen Ufer.

5. Beim Angriff auf You bleiben Sie in Wachtstellung einfach mitten im Dorf stehen, während der Mönch Einheiten konvertiert und seine Fähigkeit „Schlechtes Karma“ einsetzt. Fangen Sie inzwischen schon mal damit an, Gold abzubauen und Fische zu fangen.

6. Produzieren Sie zunächst eine Flotte aus zwei, drei Feuerlanzen-Booten und vier Kriegsschiffen. Beladen Sie ein Boot mit Infanterie und schippern Sie im Verband in Richtung Kai-To. Errichten Sie dort einen Hafen.

7. Eskortieren Sie jeweils vier Arbeiter zu den verschiedenen Goldstellen, um Ihren Goldabbau voranzutreiben. Vergessen Sie auch nicht, Holz zu fällen.

8. Halten Sie Ausschau nach Piratenschiffen und versenken Sie diese. Wenn Sie eine Flotte von vier Feuerlanzen-Booten und acht Kriegsschiffen beisammen haben, segeln Sie am südlichen Kartenrand zur Insel des Stammesführers rüber.

9. Schalten Sie mit der Flotte sämtliche Türme und den Hafen aus und locken Sie die Donnermörser in Schussweite, um auch diese unschädlich zu machen. Danach holen Sie Ihre Heeresgruppe dazu und stürmen damit die Insel. Konzentrieren Sie sich einfach auf den Anführer.

10. Erkunden Sie mit Ihrer Flotte die See in Richtung Norden. Etwas nordöstlich von der Pirateninsel finden Sie ein herrenloses Kriegsschiff, das Sie natürlich sofort unter Ihre Flagge stellen.

11. An der nordöstlichen Kartenecke stoßen Sie auf drei Stallungen, die Sie übernehmen können. Die dort verfügbaren Kavallerieeinheiten sind Gold wert.

12. Während Sie mit Ihrer Flotte die Piratenbasis von Süden her angreifen, um sämtliche Hafenanlagen zu zerstören, landen Sie mit Ihrem Heer im Nordwestteil der Insel. Auf der kleinen Kuppe östlich vom Landeplatz nehmen Sie zwei Belagerungsgarnituren in Besitz. Damit schalten Sie ganz alleine einen Großteil der im Norden stationierten Truppen aus.

13. Errichten Sie an der Landestelle eine Siedlung und holen Sie den Wald davor ab, damit die Belagerungswaffen zu Ihrem Heer stoßen können. Holzen Sie auch den Wald nach Süden hin ab. Dadurch schaffen Sie eine Lücke, um mit Ihrem Heer die Piraten hinterrücks anzugreifen. Attackieren Sie einfach das Piratengebäude mit Ihren Belagerungswaffen, während Ihre Kämpfer Wachhaltung einnehmen.

Die Ankunft des Samurais

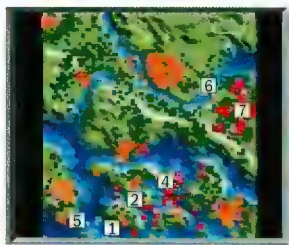
1. Wehren Sie unter allen Umständen mit den Bombenwerfern so viele Angriffswellen wie möglich ab. Derweil produzieren Sie eine Einheit Projektilkavallerie. Mit dieser Einheit erledigen Sie die japanischen Arbeiter und das Depot. Mit den eigenen Arbeitern bauen Sie so viel Gold wie möglich ab, um mehr Bombenwerfer produzieren zu können.



ERLEUCHTET Vergessen Sie in den Scharmützeln nie, die Kampfkunst Ihrer Krieger einzusetzen. Der Geschwindigkeits- und Angriffsvorteil ist einfach Gold wert.



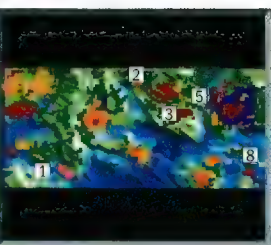
ENGSTELLE Die Angreifer müssen den Engpass passieren. Nahkämpfer halten die Truppe auf, während die Schützen von hinten kräftig austreten.



DER DRACHE SCHLÄGT ZURÜCK



VERBÜNDETE UND VERRÄTER



DAS GETEILTE KOREA

- In der zweiten Verteidigungsphase müssen Sie die Feuerkarren effektiv auf den Hügel links und rechts des Stadtores einsetzen. Verwenden Sie das Fernsicht-Upgrade, das hilft bei der Verteidigung am meisten. Achten Sie auf die gefährlichen Donnermörser und die Musketenschützen. Diese Ziele haben Priorität.
- Holen Sie sich zuerst die Burg Sangju zurück. An deren Nordostmauer befindet sich ein Steinbruch, das Ziel für Ihren Pulverwagen. Wenn der Durchgang freigesprengt ist, geben Sie Ihrem Anführer Kim und den Fußsoldaten die Fähigkeit, sich durch Wald zu bewegen. Schleichen Sie von Süden her in die Burg und stürzen Sie zu den Feuerkarren hin, um sie in Besitz zu nehmen.
- Nachdem Sie Sangju eingenommen haben, marschieren Sie mit Ihrer gesamten Truppe an der Ostmauer von Mung'gyong nach Norden und dann nach Osten. Sie stoßen so zu einem Schießpulverdepot der Japaner. Nehmen Sie es ein. Jetzt suchen Sie die Karte in aller Ruhe nach Ochsen ab, die Sie zum Depot führen.
- Führen Sie Ihre Armee zurück nach Sangju und weiter nach Süden. Schleichen Sie an Son-San vorbei, an der Ostmauer finden Sie einen Durchsclupf. Mithilfe der Feuerkarren und einiger selbstmörderischer Feuerochsen ist die Burg schnell zurückgewonnen.
- Sobald die Meldung über den japanischen Angriff erfolgt, ziehen Sie sich mit allen Mann und Ochsen nach Mung'gyong zurück. Postieren Sie die Feuerkarren links und rechts auf den Anhöhen und die Ochsen vor dem Tor. Schicken Sie die Ochsen den Gegnern entgegen. Sobald sich ein Pulk Gegner um die Vierzehner geschart hat, lösen Sie die Selbstzerstörung aus. Die sprachlosen Überreste der japanischen Armee nehmen die Feuerkarren als Korn.

Der Drache schlägt zurück

- Setzen Sie etwa auf halber Strecke die Option „Nachoperation“ ein, um ungenutzte an den Schiffen vorbeizukommen. Achtung, die Südpassage ist vor zu kürzer, dafür erleidet Ihr Schiff Schaden an einem Riff in dem Engpass am unteren Kartenrand.
- Nachdem Sie mit dem Schiffsbauer geredet haben, wird es knifflig: Bemannen Sie ein Schiff mit der Infanterie und schuppeln Sie mit allen drei Kriegsschiffen zu den Japanern in der Kartenmitte rüber. Ignorieren Sie die Wachtürme, Ihr Ziel sind die Docks dahinter.
- Setzen Sie die Infanterie an Land und zerstören Sie mit den Schiffen die ersten beiden Docks. Danach schicken Sie die Schiffe nach Südwesten zurück. Von den erbeuteten Ressourcen bauen Sie ein weiteres Kriegsschiff.
- Die Infanterie schleicht sich an der Küste entlang. Lassen Sie sich dabei nicht von den Schiffen entdecken. Sie finden noch zwei weitere Docks. Aktivieren Sie vor dem Angriff darauf die Kampfkunst Ihres Kriegers. Sobald die japanischen Schiffe zum Schutz der Docks herbeieilen, ziehen Sie die Männer nach Norden zurück. Mit diesem Spielchen machen Sie Stück für Stück Kleinholz aus den restlichen Docks.

- Sobald die Schildkrötenschiffe fertig sind, schicken Sie diese schleunigst durch die Passage am unteren Kartenrand in die Südwestecke der Karte. Mithilfe der Breitseiten der Schildkrötenschiffe zerlegen Sie die japanische Flotte im Handumdrehen.
- Die Schlacht zu Lande müssen Sie ebenfalls unter Zeitdruck absolvieren. Schicken Sie Ihren Helden daher sofort mit aktivierter Kampfkunst über den Fluss nach Osten.
- Sie finden im Osten mehrere Schießpulverlager. Sobald Sie die Kontrolle über die Wagen haben, pausieren Sie das Spiel. Geben Sie den Wagen den Befehl, in die Burg zu rollen. Ihr Held hat die Aufgabe, die Aufmerksamkeit der Wache auf sich zu ziehen. Sobald die Japaner Ihrem Helden folgen, suchen Sie mit ihm das Weiße beziehungsweise das nächste Pulverlager auf. Auf diese Weise sollten Sie keinen Pulverwagen verlieren. Allerdings hat Held Kwak schnell eine Riesengegenschär als Hals. Bleiben Sie in Bewegung und setzen Sie immer wieder die Kampfkunst ein. Sobald Sie alle Wagen übernommen haben, eilen Sie mit Kwak in die Burg zurück.
- Postieren Sie Ihre Einheiten auf dem erhöhten Burgplateau. Warten Sie ruhig ab, bis die erste Angriffswelle eine Bresche in die Mauer geschlagen hat. Erst wenn die Gegner reinstürmen, eröffnen Sie das Feuer. Achten Sie auf die anrollenden Donnermörser und ziehen Sie diese zuerst aus dem Verkehr.
- Bei der zweiten und letzten Angriffswelle lassen Sie wieder zunächst die Gegner in die Burg hereinkommen. Im Inneren der Festung regenerieren Ihre Recken viel schneller. Stürzen Sie sich dann erneut auf die anrückenden Kanonen und die restlichen Angreifer.

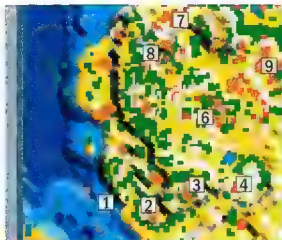
Verbündete und Verräter

- Wandern Sie mit Ihrer Truppe vorsichtig nach Südosten. Setzen Sie die Mönche gezielt ein, um die auftauchenden Patrouillen zu konvertieren.
- Umgeben Sie das japanische Lager an der südlichen Seite. Arbeiten Sie sich den Felsen entlang nach Westen vor. Konvertieren Sie alle auftauchenden Patrouillen.
- Attackieren Sie keine Gebäude, der ausgelöste Alarm würde zu viele Gegner auf den Plan rufen.
- Schleichen Sie am Haupttor in Richtung Nordosten zu den Docks und konvertieren Sie die dortigen Wachen.
- Setzen Sie mit der gesamten Truppe über und marschieren Sie nach Uju.
- Bleiben Sie mit Ihren Einheiten in der Festung und lassen Sie die Japaner kommen. Mithilfe der chinesischen Kräfte ist es nicht schwer, den Angriff abzuwehren. Schalten Sie frühzeitig die japanischen Mörser aus, die Musketenschützen reißen Sie mit Ihrer Kavallerie nieder.
- Bei der Rückeroberung von Pyongyang gehen Sie behutsam vor. Produzieren Sie fünf bis sechs Mönche, um so viele Gegner wie möglich zu konvertieren. Vier Donnermörser und zwei bis drei Feuerwagen gehören ebenfalls in Ihre Truppe.

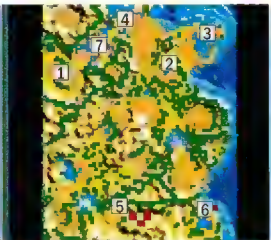
- Wenn Sie bei Ihrem Vormarsch gegnerische Militärgelände angreifen, strömen daraus meistens jede Menge Japaner heraus. Daher gilt: Gebäude mit Mörsern und Musketen angreifen, der Rest der Truppe übernimmt Schutzfunktion.
- Pyongyang besitzt drei Zugänge, je einen im Norden, Süden und Westen der Stadt. Suchen Sie sich einen Zugang davon aus und bauen Sie sich in der Nähe auf, jedoch ohne Alarm auszulösen. Versuchen Sie keinen Frontalangriff, da Sie im Musketenfeuer der Japaner aufgerieben würden.
- Schalten Sie zunächst nur die Türme an den Toren aus. Ausfallende Truppen konvertieren Sie nach Möglichkeit. Wenn Ruhe eingekehrt ist, errichten Sie einen Tempel. Ziel ist es, die Gegner immer wieder rauszulocken. Ihre Truppen lassen Sie möglichst in Reichweite ihres Tempels kämpfen, um in den Genuss der verbesserten Regeneration zu kommen.
- Sollten Sie noch Steine übrig haben, errichten Sie einen Abwehrturm beim Tempel und bauen Mauern, um den Gegenstrom zu „kanalisieren“.

Das geteilte Korea

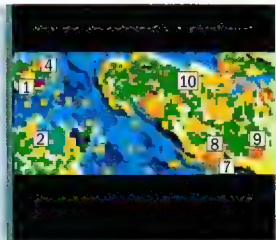
- Segeln Sie mit Ihrer Flotte nach Südosten und hinter die Meerenge. Setzen Sie dort Stellung. Die Donnerboote beziehen Sie am besten einzeln gegen die Japaner ein. Setzen Sie gezielt die Breitseiten der Schildkrötenschiffe ein und die Japaner sind schnell Geschichte.
- Ziehen Sie mit Ihrem Heer nur bis zum Tempel hinter dem Fluss. Wenden Sie den Tempelbonus auf die Kavallerie und die Helden an. Damit stürmen Sie durch den Canyon und zur Wajo-Burg hoch.
- Erledigen Sie auch die Mannschaft in der südlichen Burg. Jetzt ist der Canyon sicher für Ihre restlichen Truppen.
- Bauen Sie das Gold der Wajo-Burg ab, Sie werden es bitter benötigen. Produzieren Sie vor allem Artillerieeinheiten und ziehen Sie vor die Tore der Kommandantenfestung.
- Betreiben Sie ein Hit-and-Run-Spielchen. Locken Sie die Gegner an, um sie außerhalb der Schussweite der japanischen Türme und Mörser zu entsorgen. Danach machen Sie einen Vorstoß, um Türme und Mörser zu zerstören.
- Ziehen Sie sich immer wieder zurück, um Ihre Einheiten zu regenerieren.
- In der Festung müssen Sie schnellstmöglich die Militärgelände plattieren, sonst erhalten die Japaner ständig Nachschub.
- Im letzten Abschnitt blockieren Sie die Meerenge mit Ihren Booten. Bleiben Sie den Kanonen des Kommandanten fern. Bauen Sie weitere Ressourcen ab, um noch zwei Feuerkanonen und Schildkrötenboote zu bauen.
- Wenn die Flotte entorgt ist, verladen Sie Ihre Einheiten auf mehrere Boote und landen mit allen Booten gleichzeitig am Strand des Kommandanten. Eine Kanonensalve müssen Sie einsetzen, danach verteilen Sie Ihre Truppen auf die Gegner. Zum Schluss stürzen Sie sich auf den Kommandanten.



ENTZÜNDET DIE FACKEL



DER WÜSTENFUCHS



OPERATION HUSKY

Patton-Kampagne

Entzündet die Fackel

1. Fahren Sie mit einem Ihrer Landungsboote vorsichtig in Richtung der französischen Flotte. Werden Sie beschossen, setzen Sie Ihre Kriegsschiffe ein.
2. Stürmen Sie die Hügel von hinten. Trifft die Luftunterstützung ein, ziehen Sie sich zurück.
3. Nehmen Sie den Bunker und die Luftabwehr auf der nördlichen Anhöhe.
4. Sind die Verteidigungsanlagen zerstört, marschieren Sie in die Stadt ein.
5. Tasten Sie sich vorsichtig in das Dorf vor, bis Sie Nachschub erhalten. Schicken Sie einen Panzer voraus und locken Sie die Feinde zu Ihren Soldaten. Die Angreifer werden auf die Panzer fixiert sein, so dass sie Ihre Männer nicht beschießen.
6. Nachdem Sie die Bunker geknackt haben, nehmen Sie im Dorf die Waffenkammer ein. Folgen Sie dem Weg, Sie kommen an einer Scheune vorbei. Unterhalten Sie sich mit dem Einheimischen daneben, er hat Informationen für Sie parat.
7. Über den geheimen Pfad machen Sie sich an die Posten zwischen den Häusern und die Anlagen nordwestlich ran. Kurz vor dem Flugplatz geben Sie den „Ansturm!“-Befehl. Fangen Sie so viele der Piloten ab wie möglich. Sind die Burschen einmal in der Luft, wird es wirklich schwierig für Sie.
8. Nehmen Sie die Universität am Fuße des Bergs ein und bereiten Sie sich auf einen Gegenangriff vor. Ihr Gegner produziert immer wieder frische Einheiten, rücken Sie deshalb zügig gegen die letzte Basis vor. Gebrauchen Sie schon hier Ihren Bomber.
9. Gehen Sie zu dem großen Bunker. Halten Sie sich nicht lange mit Kämpfen auf. Sobald

Ihr Pionier den Bunker eingenommen hat, ist Ihnen der Sieg sicher.

Der Wüstenfuchs

1. Gehen Sie in das britische Lager und lassen Sie sich vom Kommandanten einweisen. Jetzt ziehen Sie mit der gesamten Belegschaft nach Osten und passieren den alten Bergweg. Bei dem zerstörten Sanitätsfahrzeug finden Sie Erste-Hilfe-Kisten.
2. Lassen Sie das Lager im Süden vorerst in Ruhe. Stürmen Sie das Gefangenlager und rüsten Sie die Saboteure mithilfe der Munitionskisten aus. Jetzt schicken Sie Ihre Ranger zum deutschen Lager, gehen außen herum und fallen von den Hügeln in die Stellung ein. Die Wachen sind schnell erledigt. Besetzen Sie den LKW, fahren Sie zu den Saboteuren und lassen Sie sie einsteigen.
3. Mit dem Laster heizen Sie in das Lager der Deutschen nördlich des Gefangenlagers. Während sich die Saboteure daran machen, die Flugfelder zu sprengen, kümmern sich Ihre restlichen Einheiten um die deutschen Wachmänner.
4. Mit der gesamten Meute ziehen Sie Richtung Westen, um der amerikanischen Panzerdivision einen Besuch abzustatten. Im Lager angekommen, heilen Sie Ihre angeschlagenen Einheiten mit den Erste-Hilfe-Kisten.
5. Jetzt schicken Sie alle Männer gen Süden. Auf Ihrem Weg stoßen Sie auf mehrere Kriegsgefangenenlager. Nachdem Sie die Geiseln befreit haben, schließen diese sich Ihnen an. Mit der anwachsenden Armee ziehen Sie weiter, bis Sie das Lager mit dem italienischen Forscher vor sich haben.
6. Nachdem Sie in die Stellung eingefallen sind, verzerren sich die Russen nach Westen in ein Dorf. Folgen Sie der Bande und zeigen Sie den Wodka-trinkern, wie Sie mit Entführern

umgehen. Nach dem Ableben des Forschers folgt die deutsche Großoffensive auf den Kasernenpass.

7. Die Offensive stoppt bei jeder amerikanischen Verteidigungsanlage. Warten Sie, bis der deutsche Tross steht, schicken Sie einen Ranger an die Front und setzen Sie die Artillerie gegen die Panzer ein. Jetzt holen Sie den Ranger zurück und geben mit einem anderen den nächsten Artilleriebefehl. Zwischenrind platzieren Sie mit Ihren Saboteuren Sprengfallen an den Panzern, die noch am meisten Energie haben. Wenn eine Ihrer Stellungen überrollt wird, ziehen Sie sich zur nächsten zurück und setzen erneut die Ranger und Saboteure gegen die deutschen Panzer ein. Auf diese Art und Weise ist es kein Problem, den Vormarsch der Krauts zu stoppen, bevor sie die englische Basis erreichen.

Operation Husky

1. Schippem Sie mit Schlachtschiffen und Landungsschiffen nach Norden und setzen Sie dort General Patton und Bodentruppen ab. Auf der Fahrt orten Sie anrückende U-Boote mit dem Radar und vermeiden so unangenehme Überraschungen.
2. Erforschen Sie das Eiland und brechen Sie den Widerstand.
3. Nach der Zwischensequenz schippem Sie mit De Marco und Patton zur Basis zurück und erstatten dem Adjutanten Bericht.
4. Heitern Sie einen der Pioniere auf, mit dem Sie den Flughafen übernehmen. Es werden Mustangs stationiert, die exzellente U-Boote jagen.
5. Vergessen Sie nicht, Gold und Holz abzubauen. Sie haben genug Ressourcen, um die demoralisierten Truppen nach und nach zu reaktivieren.



LUFTSCHIFF Die dicken Kanonen sind eine leichte Beute für Ihren Zeppelin. Eine Bombe genügt und die gefährliche Artillerie ist Geschichte.



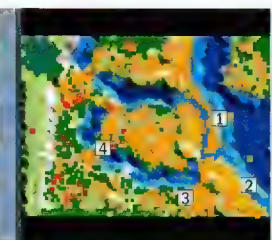
ÜBERRANNT Bringen Sie Patton an die Küste und zerlegen Sie die umliegenden Stellungen. Die Feinde im Norden tangieren Sie dagegen nur peripher.


DER FEHDEHANDSCHUH VON MESSINA

6. Bauen Sie sich eine Seeflotte, mit der Sie die Küstenlinie bombardieren und die Seehoheit sichern.
7. Bauen Sie Higgins-Boote, landen Sie Ihre Truppen im Osten an und folgen Sie dem Weg.
8. Sie kommen zu einer deutschen Basis, die Sie übernehmen. Forschen Sie los, was das Zeug halt.
9. Wählen Sie Route Bravo – die Alpha-Strecke ist eine Sackgasse.
10. Sie nähern sich Palermo. Schalten Sie die Truppen neben den „Dickten Berthas“ mit Panzern aus, danach die Kanonen selbst. Rücken Sie unbedingt weiter vor. Liegen die Riesenwunden in Schutt und Asche, tauchen hinter Ihnen neue deutsche Truppen auf. O'Reilly und seine Ranger bewahren Sie vor diesem Hinterhalt. Die Ranger dürfen nicht fallen!
11. Vor den Stadttoren erobern Sie zwei Gebäude. Von jetzt an übernehmen die Ranger. Lassen Sie das Tor unbeschädigt. Die Ranger klettern auf die Anhöhe südlich der Stadt. Von hier aus schallen Sie die ganze Garnison mit Artillerie-Salven aus. Ist die Luft rein, marschiert Patton durchs Tor in die Stadt Mission gewonnen.

Der Feindehandschuh von Messina

1. Sichern Sie sich gegen Angriffe aus Osten.
2. Lassen Sie die SAS-Jungs auf die zweite nördliche Insel schwimmen und greifen Sie von dort die Flugplätze an. Gehen Sie zügig vor. Erhört der Alarm, starten die Flugzeuge zu einem Gegenangriff.
3. Machen Sie sich hinterrücks an die Verteidigungslinie. Sprengen Sie die Festung. Damit zerbröckelt gleich alle drei Gebäude.
4. Rücken Sie mit den Truppen nach und errichten Sie eine vorgezogene Basis an dem Goldhaufen. Reparieren Sie den Zeppelin, mit dem Sie die zweite Verteidigungslinie und die „Dickten Berthas“ plätten.
5. Beharren Sie primär die Luftabwehr und die Soldaten, die anderen Einheiten sind wehrlos. Liegen die Berthas und die Verteidiger um den Pass danieder, rückt Ihr ganzer Haufen automatisch weiter vor.
6. Benötigen Sie mehr Gold, erledigen Sie die Gebäude auf dem Hügel und fliegen Arbeiter zu der Mine im Norden. Diese birgt allerdings keine großen Vorräte.


DER LÄNGSTE TAG

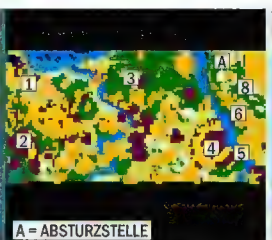
7. Schlagen Sie sich im Süden bis zu den Docks vor. Zum Sieg müssen Sie lediglich die Befestigungsanlagen rund um den Haufen schleifen und mit Patton dort aufkreuzen.

Der längste Tag

1. Sichern Sie mit Ihren Schlachtschiffen die Gewässer und nehmen Sie die Artilleriestellungen am Strand ins Visier. Ihre Flugzeuge behalten Sie in der Hinterhand, bis Sie die Luftabwehr im Zielgebiet ausgeschaltet haben.
2. Die südliche Basis ist einfach einzunehmen. Klettern Sie mit den Rangern an den Klippen entlang, so weit Sie getarnt sind. Bombardieren Sie alles, und arbeiten Sie sich langsam weiter vor. Die Festung nehmen Sie durch Artilleriefeuer ein, das lenkt die Aufmerksamkeit der Gegner auf das Gebäude.
3. Haben Sie die Küstenbatterien weggefeuert, stellen Sie dort einen Krankenwagen hin und rücken mit Panzern und Fußvolk ins Landesinnere vor. Im Hinterland stoßen Sie auf verhältnismäßig geringen Widerstand, so dass die Basis schnell gesichert ist.
4. Säubern Sie das gegenüberliegende Ufer mit Rangern und den Amphibienpanzern. Die mittlere Insel lässt sich am besten von hinten mit ein paar Panzern und Pionieren einnehmen, ist aber gut befestigt.
5. Wollen Sie stattdessen das nördliche Lager einnehmen, gehen Sie nach dem gleichen Schema wie im Süden vor.

Das letzte Urteil

1. Zuerst gilt es, das französische Städtchen Saint Ilo in amerikanischen Besitz zu bringen. Nachdem sich General Patton in seinen Panzer geschwungen hat, befehlen Sie dem amerikanischen Tross, nach Süden vorzustoßen. Lassen Sie die Bodentruppen aus dem Transporter steigen und stürmen Sie die Stadt.
2. Begehen Sie nicht den Fehler, die feindlichen Rüstungsfabriken zu zerstören, sondern nehmen Sie die Gebäude mit Pionieren ein. Jetzt produzieren Sie ständig Panzer und versorgen damit die Front.
3. Bilden Sie eine Sturmarmee aus sechs bis acht Panzern (General Patton nicht vergessen!) und fahren Sie über die nördlichste Brücke.


DAS LETZTE URTEIL

Der Süden der Karte wird von den Deutschen kontrolliert und muss erst später eingenommen werden. Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Flusses und biegen Sie die erste Straße nach Süden ab. Nach einiger Zeit stoßen Sie auf deutsche Waffenfabriken, die Sie in Ihren Besitz bringen.

4. Kämpfen Sie sich Richtung Süden, bis Sie vor den Stadttoren von Metz stehen. Während Sie die Abwehranlagen der Kräuts bearbeiten, versorgen Sie die Front ständig mit neuen Panzern. Nach einer Weile lässt der Widerstand nach und Sie gelangen in den Stadtkern.

5. Ziehen Sie mit einer Panzerarmee und einigen Rangern nach Osten, bis Sie die Rheinbrücke finden. Bearbeiten Sie die Abwehranlagen auf der anderen Flussseite mit Artillerieattacken, bevor Sie mit Ihren Stahlmonstern durchbrechen.

6. O'Reilly und die beideschen Ranger haben die dankbare Aufgabe, die restlichen Rüstungsfabriken der Deutschen zu vernichten. Laufen Sie vorsichtig nach Norden. Bei Feindkontakt ziehen Sie die Ranger zurück und lassen O'Reilly im Sturmmodus den Vorritt. Die Rüstungsfabriken vernichten Sie mit Artillerieangriffen. Der entlaufene Hund führt Sie nun zur Absturzstelle ganz im Norden.

7. Gemeinsam mit dem Piloten watscheln Sie gegen Südwesten, wo Sie die deutsche Waffenfestung finden. Während sich der Pilot versteckt, kümmern Sie sich mit Captain O'Reilly um die deutsche Belegschaft außerhalb der Festungsmauern. Anschließend sprengt der Pilot die Baracken und die Kaserne.

8. Nördlich der ehemaligen Kaserne entdecken Sie einen Mauerteil, den der Pilot in die Luft jagen kann. Danach ist der Weg ins deutsche Lager frei. Im Inneren werden Sie von einer Patrouille empfangen, die den Piloten um die Ecke bringt, bevor O'Reilly eingreifen kann. Jetzt verfolgen Sie den Wissenschaftler durch die Basis und bringen ihn zur Strecke. Hierzu legen Sie die beiden Türschalter um, so dass die Tore verschlossen sind. Nun ist es ein Leichtes, den Forscher ins Zentrum der Basis zu treiben und ihn zu stellen.

ANSGAR STEIDLE/STEFAN WEISS/RALPH WOLLNER


TUCHFÖHLUNG Selbst so dicht am feindlichen Lager sind Ihre Spezialeinheiten noch getarnt.

AUSGEBOMBT Mit Ihren Rangern bombardieren Sie die deutschen Einrichtungen aus sicherer Entfernung.

UMGELEGT Aktivieren Sie beide Schallhebel. Jetzt stellen Sie den Forscher im Zentrum der Basis.

WHERE'S YOUR VOTE?

MTV EUROPE MUSIC AWARDS 2003
DONNERSTAG, 6. NOVEMBER UM 21.00 UHR
LIVE AUS EDINBURGH & NUR AUF MTV

DEINE STIMME ZÄHLT
WWW.MTV.DE/EMA



SPONSORED BY



live!



Foot Locker

MEDIENPARTNER

PRIMO

SPIN

big

Arbeitspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Gaming	
55502 Logitech JoyStick Freedom retail	57,00
55501 Logitech JoySt. Wingman Extra. Dgr ret.	26,00
55513 Logitech JoyStick Wingman Force Dgr	26,00
55516 Thrustmaster JoyStick Hotas Cougar retail	299,00
55617 Thrustmaster JoyStick Tacticalboard	52,00
57028 Logitech Linkend Wingman Formula GP	38,00
65833 Logitech Lenkr FFB Storm, GameCube	41,00
65873 Logitech Lenkr MMO Racelracer ret.	108,00
65876 Logitech Lenkr, Dringforce Pro PSII ret.	111,00
57561 Thrustmaster Lenk. F1 Force Feedback re.	155,00
61152 Lenkrand Wingman Formula Force GP	61,00
63544 Lenkr, Pedale für FFB St.-Wn GameCube	26,00

DVD	
63385 AOpen DRW4040Pro DVD-RW/R+R 4"4" re.	122,00
63384 AOpen DRW4040 DVD-RW/R+R 4"4" ret.	128,00
63389 BenQ DVD-RW/R+R 4"4" intern ret.	186,00
62557 BenQ DRW4040 DVD-RW/R+R 4"4" retail	139,00
62688 Philips RW418B DVD-RW/R+R 4"4" bulk	126,00
62675 Ricoh MP5240AK DVD-RW/R+R 4"4"2"	126,00
62656 Ricoh MP5240AK DVD-RW/R+R retail	129,00
63014 LG M4040B Multirw DVD-RW/R+R 4"4" 181	
62655 Minidrive D4-A 8040 DVD-RW/R+R ret	157,00
62445 NEC Vd-13024 Black DVD-RW/R+R 4"4" 181	
62777 Pioneer Drive108 DVD-RW/R+R bulk	109,00
62285 Trestone DVD-RW/R+R-RW/R+R retail	177,00

Monitore (CRT)	
55656 Belina 17" 103026 70Hz TC098	115,00
55655 Belina 17" 103026 70Hz TC098	115,00
61392 BenQ 17" 156575 96Hz TC098	154,00
61396 BenQ 17" 156586 96Hz TC098	169,00
60732 BenQ 17" 156575 96Hz TC098	99,00
60737 Hansel 19" 320P 96Hz TC098	159,00
60738 Hansel 19" 320P 96Hz TC098	159,00
55293 AOpen 17" HP 7207H 96Hz TC098	159,00
55294 AOpen 17" 7207H 96Hz TC098	159,00
55295 AOpen 17" HP 7207H 96Hz TC098	159,00
62633 LG 17" 7225 70Hz TC098	104,00
62631 LG 17" 7225 70Hz TC098	104,00

Monitore (TFT)	
60158 Belina 15" LCD 101356 61Hz	299,00
60255 Belina 17" LCD 101316 61Hz	387,00
55651 Belina 15" LCD 101910 82kHz	599,00
61394 BenQ 15" LCD P7573	374,00
62358 BenQ 17" LCD P7271/silber	374,00
62333 BenQ 15" LCD P7501/silber	374,00
55638 Eizo 17" LCD 1707-LT1.565	599,00
60204 Eizo 17" LCD 1707-LT1.565/schwarz	537,00
61897 Samsung 15" LCD H650/Speakersilber	259,00
61894 Samsung 17" LCD H750/Speakersilber	369,00
62454 Hansel 17" LCD H750/DVI Drilhaber	384,00

Monitore (TFT)	
61897 LG 19" 96Hz TC098	255,00
61892 LG 19" 96Hz TC098 Plattenre	229,00
58666 Samsung 15" Samsung 555kHz	129,00
58669 Samsung 17" Samsung 780K/96Hz TC098	129,00
58672 Samsung 17" Samsung 780K/96Hz TC098	129,00
58103 Samsung 21" Samsung 210P-115kHz	395,00
58685 Samsung 19" Samsung 96Hz TC098	159,00
61444 Samsung 17" SynMaster 7570K 96Hz	179,00

Monitore (TFT)	
60158 Belina 15" LCD 101356 61Hz	299,00
60255 Belina 17" LCD 101316 61Hz	387,00
55651 Belina 15" LCD 101910 82kHz	599,00
61394 BenQ 15" LCD P7573	374,00
62358 BenQ 17" LCD P7271/silber	374,00
62333 BenQ 15" LCD P7501/silber	374,00
55638 Eizo 17" LCD 1707-LT1.565	599,00
60204 Eizo 17" LCD 1707-LT1.565/schwarz	537,00
61897 Samsung 15" LCD H650/Speakersilber	259,00
61894 Samsung 17" LCD H750/Speakersilber	369,00
62454 Hansel 17" LCD H750/DVI Drilhaber	384,00

Monitore (TFT)	
62133 Iyama 15.0" Proteo E380S	315,00
63091 Iyama 15.0" Proteo E380S/silber	315,00
63527 Iyama 17.0" Proteo E430 TC098	429,00

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 für Versandkostenzuschläge pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen ab € 3,50). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!
Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

C&C Generäle: Die Stunde Null

Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass gar nicht so viel Neues im C&C Generäle-Add-on steckt. Bei genauerer Betrachtung ergeben sich etliche neue Taktiken und Strategien. Wir stellen alle Neuheiten und die neun Spezial-Generäle vor und lösen natürlich die drei Einzelspieler-Kampagnen.

Was ist neu bei der Westlichen Allianz?

CIA und Blindgranaten

Das CIA-Gebäude gibt es nicht mehr – die allumfassende Aufklärung ist jetzt Bestandteil des Strategiezentrums. Die Aufklärungsfunktion steht nur noch alle 200 Sekunden zur Verfügung. Erwähnenswert ist auch, dass Blindgranaten nicht mehr gegen die Stinger-Stellungen der IBG einsetzbar sind.

Hellfire-Drohne

Neben den beiden klassischen Drohnen gibt es nun die offensive Hellfire-Drohne. Der hohe Preis und die geringe Wirkreichweite machen die Anschaffung jedoch nur selten lohnend. Nach wie vor ist die Reparaturdrohne die erste Wahl.

Geschützstellung

Zur Freude aller WA-Kommandanten gibt es diese neue, höchst effektive Abwehreinrichtung. Im Gegensatz zu Patriot-Batterien verbrauchen Geschützstellungen keinen Strom. Die Kanone ist zwar etwas lahm, aber Sie können vier Cyborgs in der Stellung unterbringen. So kann die Geschützstellung alle Ziele bekämpfen und erstmals verfügt die WA über eine effektive Infanterie-Abwehr.

Überwachungsdrohne

Klein, unscheinbar, aber durchaus nützlich. Durch diese fahrbare Drohne wird das Aufklärungspotenzial der Westlichen Allianz weiter gestärkt. Das Fahrzeug ist getarnt und deckt einen etwas größeren Bereich ab als die klassische Aufklärungsdrohne. Der Radius, in dem feindliche Tarnmarkierungen aufgedeckt werden, ist jedoch nur rund halb so groß wie der Sichtbereich. Das heißt aber nicht, dass die fliegende Drohne (I-Stern-General) jetzt überflüssig ist – das Gegenteil ist der Fall. Die fliegenden Aufklärer sind immer noch die erste Wahl für frühe Aufklärung im Feindesland und für unzugängliche Gebiete. Nutzen Sie die Überwachungsdrohne lieber für einen lückenlosen Aufklärungsgürtel rund um und in Ihrer Basis. Wichtig: Wenn die Drohne fährt, ist sie ungetarnt.

Avenger

Bei dem Preis bleibt einem zu Recht erst einmal der Atem weg. Der Avenger ist jedoch jeden Cent seines Anschaffungspreises wert, schließt er doch endlich die Lücke der WA-Luftabwehr. Raketen-Bots und TOW-Raketen bieten zwar einen gewissen Schutz vor Luftangriffen, aber besonders die flinken Migs entweichen allzu oft dieser Abwehr. Seien Sie beim Einsatz vorsichtig! Die Avenger sind langsam und haben kein direktes Offensivpotenzial. Im Angriff können die defensiven Fahrzeuge jedoch Raketen des Feindes unterdrücken und so den offensiven Kräften den Weg freiräumen. Ein kleiner, aber durchaus nicht zu verachtender Vorteil: Wenn ein Ziel von einem Avenger markiert wird, erhöht sich die Genauigkeit und die Feuerrangfolge aller attackierenden Einheiten auf dieses Ziel.

Mikrowellenpanzer

Einzige Aufgabe des Mikrowellenpanzers ist es, feindliche Gebäude außer Ge-

fecht zu setzen. Die große Reichweite ermöglicht es, gegnerische Abwehrstellungen unbeschadet auszuknipsen. Nutzen Sie die Hightech-Panzer, um eine Schneise in die Abwehr zu schlagen, damit die Hauptangriffstruppe hindurchschlüpfen kann. Wenn Sie schon in der feindlichen Basis sind, hilft es enorm, wenn ein Mikrowellenpanzer das Hauptgebäude (keine Generalfähigkeiten ausföhrbar) oder gar eine Superwaffe (Countdown stoppt) lahm legt. Die Mikrowellen deaktivieren selbst Bunker samt Besatzung – wenn sich der Gegner in Zivilgebäuden verschanz hat, eliminiert ein Angriff mit Mikrowellen alle Cyborgs im Inneren. Im Kampfverband zählt sich die Mikrowellen-Aura des Panzers aus. Infanterie in unmittelbarer Nähe des Fahrzeuges wird ausgeschaltet. Extra-Tipp: Wenn Sie das AP-Web-Zentrum angreifen, hören die Hacker im Gebäude mit der Arbeit auf. Selbst wenn die Attacke vorüber ist, weigern sich die Internet-Ganoven, weiterzuhacken. Der AP-Spieler muss erst alle Hacker aus dem Gebäude herauslösen und wieder hineinbringen.

Geschütz für Überwachungsdrohne

Der Sinn dieses Upgrades ist mehr als fraglich. Zwar haben die Drohnen mit dem MG ein gewisses Abwehrpotenzial gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge – aber sie geben damit ihre Tarnfunktion auf. Oft ist es viel wichtiger, den Feind zu orten, als ihn mit dem MG zu beschießen. Das Geschütz kann nicht gegen Luftziele eingesetzt werden, was die Anschaffung noch unrentabler macht.

Raketenabwehrsysteme

Mit dem Abwehr-Upgrade wird Ihre gesamte Luftabwehr aufgerüstet. Gegen Projektilwaffen (Gattling-Geschütze, Vierlingsgeschütze) hilft es nicht, es bietet jedoch bedingten Schutz vor Raketenangriffen. Wenn Sie viele Luftfeinheiten benutzen, erhöht das Raketenabwehrsystem die Überlebensfähigkeit Ihrer wertvollen Luftwaffe enorm.

Bunker-Buster

Der eher schwächliche Tarnkappenbomber war nie beliebt – mit den neuen Bunker-Bustern sieht das anders aus. Die Bombe entfernt alle Cyborgs aus befestigten Stellungen. Infanterie in Bunkern, zivilen Gebäuden und IBG-Tunnelsystemen wird mit dieser Bombe neutralisiert. Nur die Hacker im AP-Web-Zentrum sind vor diesem Angriff sicher.

Nachschubwege

Ein absolutes Pflicht-Update! Einmal erforscht, steigen die Einnahmen um allen Quellen um zehn Prozent. Dies gilt sogar für das aus Erdölquellen gewonnene Geld. Kaufen Sie dieses Update immer, sobald es verfügbar ist.

Schutzanzüge

Die neuen Anzüge sollen Ihre Cyborgs vor Strahlung und Säure schützen. Der Effekt bei einem direkten Angriff ist jedoch gleich null. Die neuen Kleider verringern nur die Gefahr bei versuchten Böden, was die Anschaffung nicht wirklich lohnend macht.

MOAB - Mutter aller Bomben

Wer bereits 5-Sterne-General ist, kann die Benzin-Bombe zur MOAB aufrüsten. Hauptvorteil ist nicht die größere Sprengkraft, sondern die Tatsache, dass ein Stealthbomber die Mutter aller Bomben abwirft. Wo der normale Bomber von der Luftabwehr zerstört würde, bringt der große, schwarze Vogel seine

Ladung sicher ins Ziel. IBG-Gebäude werden jedoch selbst von dieser Bombe nicht vollständig zerstört – die Löcher bleiben!

Flugblattaktion

Alle Einheiten und Gebäude, die von den Flugblättern getroffen werden, sind rund zwanzig Sekunden lang ausgeschaltet. Infanterie in Gebäuden und Fahrzeugen ist jedoch nicht betroffen. Der Effekt ähnelt der AP-EMP-Bombe und erlaubt es, ganze Truppenverbände lahm zu legen und ohne Gegenwehr anzugreifen. Besonders effektiv ist die Verbindung mit dem Spectre-Angriff.

Spectre

Sie können das Spectre-Erdkampfflugzeug überall einsetzen, das es im Anflug gegen Abwehrstellungen des Feindes immun ist. Am Zielort angekommen, nimmt es das durch den Kreis markierte Ziel unter Beschuss. Auch wenn die Maschine in diesem Zeitraum angreifbar ist, hält sie eine Menge Schaden aus. Der Zielkreis lässt sich manuell innerhalb des Einsatzgebietes verändern. Wichtig: Das Flugzeug schießt nur auf den Punkt des aktuellen Ziels.

Was ist neu bei der Internationalen Befreiungs-Gruppe?

Kulissen-Modus

Jetzt ist es der IBG möglich, Gebäude-Attrappen zu bauen. Diese Einrichtungen sind zwar nicht funktionsfähig, leiten die Gegner aber in die Irre. Der findige IBG-General stampft ganze Trabantensiedlungen aus dem Boden, die von der (im besten Falle getarnten) Hauptbasis ablenken. Ein weiterer Vorteil: Die Attrappen kosten nur ein Viertel des Normalpreises, können aber gegen entsprechende Mehrkosten zu voll einsatzfähigen Gebäuden aufrüstet werden. Durch diese Kulissen-Technik wird die Taktik der IBG noch undurchsichtiger. Ist der Gegner erst einmal auf die falsche Fährte gelockt, attackieren Sie die feindliche Basis von einem anderen Stützpunkt aus. Aber Vorsicht! Der Feind kann eroberte Kulissen zu voll funktionsfähigen Gebäuden aufrüsten.

Saboteur

Diese unbewaffneten, getarnten Einheiten haben es faustdick hinter den Ohren. Die gemeinen Typen erweisen sich als dermaßen kletterfreudig, dass sie nicht einmal vor steilen Gebirgsszügen Halt machen. Der Saboteur setzt feindliche Gebäude außer Betrieb oder benutzt sie für IBG-Zwecke. Die Auswirkung eines Saboteur-Angriffs hängt von der Art des Gebäudes ab.

Nachschublager: \$ 1.000 werden gestohlen
Kommandozentrale: Die Generalfähigkeiten sind für kurze Zeit nicht verfügbar und deren Counter werden zurückgesetzt.

Kraftwerke: Der gesamte Strom fällt für rund 30 Sekunden aus.

Superwaffe: Der Counter wird zurückgesetzt.

Tarnnetz

Bauen Sie eine Stingerstellung oder einen Tunnelleingang. Nach der Fertigstellung haben Sie die Möglichkeit, die Abwehreinrichtungen mit Tarnnetzen zu versehen. Getarnte Tunnelleingänge bringen gewaltige taktische Vorteile mit sich. Sie können den Gegner völlig unvorbereitet aus dem Nichts angreifen. Selbiges gilt für die Stingerstellung. Eine getarnte Stellung an einem strategisch wichtigen Punkt legt die Versorgung des Gegners lahm. Da der Feind mit keinem Wider-

stand rechnet, kommt es zu schmerzlichen Verlusten. Kombinieren Sie diese Taktik mit ein paar gut positionierten Sprengfallen, um den Feind einzuschüchtern.



Kamfpbike

Diese preiswerten Einheiten sind auffallend leicht und sehr wendig. Jedes Kamfpbike wird mit einem MG-Cyborg als Fahrer geliefert. Sollte Ihnen die Besatzung nicht in den Kram passen, setzen Sie irgendeinen Cyborg (auch fahrende Bomben) auf den Feuerstuhl. Gewiefte IBG-Generäle stellen eine gemischte Motorradarmee zusammen, um von den verschiedenen Fähigkeiten der Bodentruppen zu profitieren. Kamfpbikes fahren derart schnell, dass sie durch Abwehranlagen breiten und über Klippen springen können. Die Panzerung hingegen lässt einiges zu wünschen übrig, so dass die Kamfpbikes nur im Verband effektiv sind.

Kamfpbikes im Einsatz

Hier ein Beispiel für eine schlagkräftige Bikerang:

Kamfpbike mit Infiltrator

Dieses Motorrad sollte wegen der teuren Fracht in der Mitte des Pulks fahren. Wenn mehrere Fahrzeuge auf Sie zurollen, nehmen Sie Reißaus, bei kleineren feindlichen Armeen schießen Sie mit dem Infiltrator die Fahrer vom Steuer weg. Halten Sie sich zuerst an die großen beziehungsweise entartenden Fahrzeuge wie zum Beispiel Overlords. Besetzen Sie enttarnete Gefährte mit einem MG-Cyborg oder einem Arbeiterbiker. Ein weiterer Vorteil: Gegnerische Fußeinheiten eliminiert der Infiltrator in Windeseile.

Kamfpbike mit Entführer

Die getarnten Entführer arbeiten mit dem Infiltrator Hand in Hand. Während der zuletzt Genannte die enttarneten Einheiten des Gegners leitet, bringt der Entführer die ahnungslosen Konvoi Begleiter in den Besitz der IBC.

Kamfpbike mit Saboteur

Der Fiesling reißt sich hervorragend in die Biker-Truppe ein. Während sich die anderen Biker mit den Gegnern herumschlagen, kümmert sich der Saboteur um die Anlagen des Feindes. Besonders effektiv: Warten Sie mit dem Rest der Meute vor der feindlichen Basis. Der Saboteur heizt in den Stützpunkt und schaltet den Strom ab, indem er an einem Kraftwerk herumdokkert. Jetzt kann der Rest in die Stellung einfallen.

Kamfpbike mit Arbeiterbot

Mit dem Motorrad breiten Sie das IBG-Imperium im Nu über die Karte aus. Ferner reparieren Ihre Arbeitsbienen die angeschlagenen Kollegen.

Kamfpbike mit RPG-Einheit

Die Raketenjungs verwandeln die vom Werk aus schwach bewaffneten PS-Monster in schlagkräftige Flitzer. Breitern Sie an den Verteidigungsanlagen vorbei und sorgen Sie im feindlichen Lager für bombige Stimmung.

Kamfpbike mit MG-Cyborg

Die normalen Fußsoldaten dürfen bei keiner Motorradkolonne fehlen. Sie erobern Einrichtungen und eliminieren gegnerische Cyborgs. Ein weiterer Vorteil: Wenn Sie die Fast-Upgrade Rebellenarmee besitzen, sind die Motorräder der MG-Cyborgs getarnt.



Kamfpbike

Der schäbig wirkende Truppentransporter entpuppt sich als Ass im IBG-Ar-

mel. Mit Platz für acht Turbanträger und einer beachtlichen Geschwindigkeit wird der Kamfpbus trotz fehlender Bewaffnung zur echten Bedrohung. Großer Vorteil: Nachdem der Bus zerstört wurde, fungiert die übrig gebliebene Karosserie als Bunker. Das bedeutet, dass die Insassen im Falle einer Vernichtung nicht gleich das Zeitliche segnen, sondern in Ruhe verschwinden können. Wenn die Busbesatzung bewaffnet ist, schießen die Jungs aus den Fenstern – der Kamfpbus wird zur tödlichen Waffe.



Befestigte Struktur

Dieses Upgrade rüstet Ihre Gebäude mit widerstandsfähigem Stacheldraht aus. Stingerstellungen, Tunnelgänge und Scud-Stürme werden dabei nicht verstärkt.



Arbeitsschuh

Die Fußbekleidung macht die Arbeiter noch fleißiger. Sie laufen rund 20 Prozent schneller und erwirtschaften an Vorratslagern 83 Dollar statt der üblichen 75.



GPS-Störser

Ziehen Sie eine Angriffsarmee zusammen. Sobald Sie den GPS-Störser in der Generalsmenü gewählt haben, erscheint ein Winkelskreis, den Sie über der Armeepositionieren müssen. Die Einheiten innerhalb des Kreises sind nun getarnt. In Verbindung mit einem getarnten Tunnelgang sorgt eine unsichtbare Armeefür böse Überraschungen im Gegenlager, die meist erst entdeckt wird, wenn es bereits zu spät ist.



Schleichtangriff

Mit dieser Generalsfähigkeit ist es möglich, überall auf der Karte einen Tunnelgang erscheinen zu lassen, ohne einen Arbeiter zu bemühen. Diese Löcher sind allerdings nicht so widerstandsfähig wie die normalen Tunnelgänge. Um einen Schleichtangriff zu starten, müssen Sie den Zielpunkt aufgedeckt haben. Unser Tipp: Besorgen Sie sich das Upgrade Radarabstimmung auf dem Schwarzmarkt, decken Sie den gewünschten Kartenteil auf und starten Sie den Schleichtangriff.



Sprengfalle

Dieses Upgrade verwandelt Ihre MG-Cyborgs in Sprengstoffspezialisten. Jedes eigene oder neutrale Gebäude kann mit Dynamitladungen gesichert werden. Dies hat den Vorteil, dass wichtige Einrichtungen wie Entsatzzonen oder Superwaffen nicht in feindliche Hände geraten. Besonders trickreich ist eine „geschärfte“ Kullisse. Der Feind versucht, das Gebäude zu erobern – statt ein neues Bauwerk zu erhalten, fliegt der Gegner in die Luft.

Was ist neu beim Asiatischen Pakt?



Neutronen-Minen

Minen sind ja schon praktisch, Neutronen-Minen aber der Altbauern jeder Landstreitmacht. Fahrt ein gegnerisches Fahrzeug über eine der Minen, wird es nicht beschädigt. Lediglich die Besatzung segnet das Zeitliche. Ihre Cyborgs können die nun herrenlosen Vehikel besetzen. Neutronen-Minen müssen als Upgrade von normalen Minen gekauft werden, kosten also eigentlich 1.100 Dollar. Ein teurer, aber sehr effektiver Spä.



Web-Zentrum

Das neue Gebäude des Asiatischen Pakts bietet acht Hackern Schutz vor Angriffen. Sie können nun ein Web-Zentrum bauen – die Jungs im Inneren arbeiten aber schneller als normalerweise. Das standfeste Gebäude sorgt dafür, dass wenigstens einige Hacker einen sicheren Arbeitsplatz haben und nicht wie früher ihr Geschäft im Freien verrichten müssen.



Satellitengriff 1

Sobald Sie die erste Stufe des Satellitengriffs erforscht haben, werden alle gegnerischen Kommandozentralen permanent aufgedeckt. Der Aufklärungsbeobachter ist sehr groß und ermöglicht AP-Kommandanten erstmals einen Blick in die feindliche Basis. Dieses Upgrade ist wärmstens zu empfehlen.



Satellitengriff 2

Wenn die Forschung am Satellitengriff 2 beendet ist, wird die komplette Karte kurzzeitig aufgedeckt. In großen Zeitabständen von rund fünf Minuten wiederholt sich die Aufklärung. Angesichts der Tatsache, dass man für das gleiche Geld drei Horchposten bekommt, überlegen Sie es sich besser zweimal, ob es lohnt, diesen Satellitengriff anzuschaffen. Prinzipiell gilt: Je größer die Karte, desto sinnvoller ist die zweite Stufe.



Horchposten

Dieses Gefährt ist praktisch und sehr billig. Der Horchposten rollt serienmäßig mit einer Besatzung von zwei Panzerjägern vom Band – also kostet das Fahrzeug gewissermaßen nur 200 Dollar. Wie bei den meisten Aufklärern ist bei diesem Vehikel der Sichtradius viel größer als der Bereich, in dem Feinde enttarnt werden. Außerdem ist das Gefährt nur unsichtbar, wenn es still steht. Die Panzerjäger feuern aus dem Horchposten und überleben eine Explosion des Fahrzeuges. Überlegen Sie gut, ob Sie das auch wirklich wollen. Schließlich ist die Tarnung verloren, sobald die Raketen fliegen. Unbemannt ist die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Spitze auffliegen, viel geringer.



ECM

Der ECM-Panzer ist eine wertvolle Erweiterung aller AP-Bodenangriffe. In seiner passiven Form werden alle herantreffenden Raketen vom ursprünglichen Kurs abgelenkt. Dies funktioniert ausnahmslos bei allen Projektile – egal, ob sie aus der Luft oder vom Boden abgefeuert werden. Die Sprengkörper schlagen nach wie vor ein – nur nicht in den ECM-Panzer. Das heißt, dass Einheiten in unmittelbarer Nähe des Panzers durchaus von abgelenkten Raketen getroffen werden können. Der ECM-Panzer ist also aktiv einsetzbar, um feindliche Fahrzeuge auszuschalten. Wenn Sie diesen Angriff nutzen, ist die Ablenkwirkung futsch.



Helix

Die Beschreibung „Overlord der Lüfte“ trifft auf dieses Monster wirklich zu. Der Helix ist hart im Nehmen und teils gehörig aus. Wie der Overlord ist dieser Hubschrauber mit den drei gängigen Upgrades ausstärkbar: Bunker (400 Dollar), Propagandatum (500) und Gatling-Geschütz (1.200). Der Helix hat eine Schnellfeuerkanone und transportiert fünf Truppen – wenn ein Bunker installiert ist, kann die mitgeführte Infanterie direkt aus dem Heliporter feuern. Fahrzeuge befördert der Helix ebenso (Ausnahmen: Nuklearkanonen, Horchposten und Truppentransporter) – jedes Gefährt nimmt jedoch drei der fünf Plätze ein. Damit nicht genug: Wer weitere 800 Dollar investiert, kann seine Helix auch noch mit verheerenden Napalmbomben ausstatten. Einziger Nachteil: Der AP-Hubschrauber ist langsam und sehr anfällig für gegnerische Abfangjäger.



Neutronengranaten

Mit dem Neutronengranaten-Upgrade können alle Nukleargeschütze auf diese Munition wechseln. Ein Treffer eliminiert Besatzungen und Truppen in Fahrzeugen und Gebäuden. Auf diese Weise ausgeschaltete Fahrzeuge können durch Cyborgs eingenommen werden – natürlich auch vom Feind.

Tip: Sogar IBC-Einheiten – Fahrzeuge wie Infanterie – in Tunnelsystemen gehen bei einer Neutronen-Attacke drauf.



Bombentaglich

Die neue Generalbeförderung ist auf jeden Fall wert, einen Punkt dafür auszugeben. Der Angriff steht schnell wieder zur Verfügung und eignet sich hervorragend, um die gegnerische Abwehr vor einer Attacke zu schwächen. Besonders die Kombination mit dem Artillerieschlag lohnt – beide Angriffe zusammen können den Feind entscheidend schwächen.



Boost 1-3

Mit dem Boost stärken Sie Ihre Streitkräfte kurzfristig. In der ersten Stufe richten die Einheiten im Zielgebiet für zehn Sekunden zehn Prozent mehr Schaden an. Die beiden folgenden Stufen erhöhen den Schaden und die Dauer des Boosts (um je zehn Sekunden und zehn Prozent). Der Energieschub kann bei ähnlichen Kräfteverhältnissen einen sonst nicht möglichen Sieg bedeuten. Der Einflussbereich des Boosts ist enorm groß – versuchen Sie stets so viele Einheiten wie möglich auf einen Haufen zu stellen, um allen gleichzeitig den entscheidenden Kick zu geben. Extratrick: Der Boost ist bereit, Sie planen aber keinen Angriff? Lassen Sie den Boost in gegnerischem Terrain los – Sie stärken den Feind nicht, können aber den gesamten Bereich aufdecken.

Komplettlösung

Westliche Allianz (WA)

Mission 1: Operation Weltfrieden

Beschreibung

Sie müssen sich zum Güterbahnhof im Norden durchschlagen und dann Einheiten auf den Zug laden. Mit diesen Truppen findet der eigentliche Angriff auf die Raketenbasis statt. Sie können keine Basis bauen.

Position sichern

Erforschen Sie „Gebäude besetzen“ und erobern Sie dann den Ölbohrurm und die Raffinerie. So bekommen Sie Geld und können preiswerte Fahrzeuge bauen. Den einzigen Generalistern benutzen Sie für Paladine. Kaufen Sie das TOW-Raketen-Upgrade für Ihre Humvees. Erforschen Sie die Blindgranaten.

Vormarsch zum Dorf

Rücken Sie mit zwei voll besetzten Humvees und einigen Paladinen vor. Nördlich der Brücke finden Sie ein paar Panzer der AP. Besetzen Sie diese mit Cyborgs – den Overlord statten Sie mit einem Lautspre-

cherturm aus. Sammeln Sie auch die beiden UN-Kisten im Norden ein. Mit Blindgranaten oder Drachenpanzern räumen Sie die Gebäude aus. Die Abwehrstellungen und Einheiten der IBC halten Ihre Angriffsgruppe nur kurz auf.

Truppe zusammenstellen

Sie können 16 Fahrzeuge im Zug transportieren. Neben dem Overlord empfehlen wir vier mit Cyborgs beladene Humvees gegen die Infanterie. Den restlichen Platz nutzen Sie für Paladine. Mit dieser Truppe ist der Stützpunkt im Nu verräumt. Der Zug fährt los, sobald alle Ladefläche voll sind.

Die IBC-Basis

Sie müssen jetzt lediglich ein paar Gebäude zerstören und den Radiosender mit einem Cyborg besetzen. Die Luftunterstützung besorgt den Rest.

Mission 2: Surumbi

Beschreibung

Zunächst müssen Sie alle Angriffe der IBC auf die Docks abwehren. Erst wenn alle Lkws eingetroffen sind, können Sie diese zum Lagerhaus eskortieren. Vor der Küste liegt eine Flotte, die Ihnen die Arbeit relativ leicht macht.

Docks sichern

Sammeln Sie die UN-Kisten ein und besetzen Sie die beiden Gebäude im Westen. Die Bunker an den Brücken im Osten lassen Sie durch Schlachtschiff-Salven zerstören. Schicken Sie Cyborgs in die Gebäude in der Nähe der Brücke. Ein Scharfschütze und einige Raketenbomber sorgen dafür, dass keine IBC-Einheiten durchkommen. Im Westen marschieren hin und wieder einige Fußtruppen über die Berge. Kommandieren Sie einen Scharfschützen in diesen Bereich ab.

Artillerie-Ziele

Sobald die Docks sicher sind, müssen Sie systematisch den Gegner schwächen und seine Verteidigung zermalmern. Lassen Sie die Aufklärungsdrohnen in alle Richtungen auschwärmen. Beschießen Sie alle Bunker, Stinger-Stellungen und Tunnelleingänge mit den Schlachtschiffen der Marine. Sie können mit dieser Taktik einen Großteil der IBC-Stellungen sehr früh zerstören.

LKW-Eskorte

Der Weg zum Lagerhaus müsste dank Ihrer Aufklärungsarbeit schon längst frei von Gegnern sein. Nutzen Sie die Comanches, um die Route zusätzlich abzusichern. Der Bulldozer errichtet dann eine Basis am Dock und eine zweite am Lagerhaus. Hier sorgen einige Patriot-Stellungen für Ruhe.

Suchen und zerstören

Dank Comanches, der Schiffsartillerie und der Träger-Staffel machen Sie die Basis und alle verstreuten Einheiten auf der Karte im Nu unschädlich. Die IBC startet zwar einige hilflose Angriffe auf das Lagerhaus – Ihre Patriots und in Gebäuden verschanzten Cyborgs sorgen aber dafür, dass jede dieser Attacken im Ansatz verpufft.

Mission 3: Operation Schneefall

Beschreibung

Sie haben dieses Mal keine Basis und nur eine Hand voll Truppen. Wichtigste Einheit ist natürlich der Kommando-Bot. Denken Sie daran, dass Radarwagen und Verteidigungsstellungen Ihre Tarnung aufheben lassen könnten.

Befreiungsaktion

Gehen Sie mit dem Kommando-Bot Richtung Nordwesten. Stoßen Sie zum Gefangenenerlager vor. Die Scharfschützen erledigen aus sicherer Distanz alle gegnerischen Cyborgs. Dank der hohen Erfahrungsstufe kann sich der Kommando-Bot ohne Probleme mit dem Tunnelleingang und der Stinger-Stellung anlegen.

Kurz und schmerzlos

Auch wenn die Level-Designer bestimmt wollten, dass Sie den langen Weg nehmen, können Sie die Mission von nun an allein mit dem Kommando-Bot erledigen. Die Spezialeinheit kann über Klippen und Hänge klettern und heilt sich selbst. Folgen Sie dem eingezeichneten Weg – solange Sie unentdeckt bleiben, ist alles in Ordnung. Bei den Ölbohrtürmen wird Sie ein Radarwagen enttarnen. Mit ein paar Salven aus dem MG zerstören Sie das antennenbestückte Wohnmobil und sind so gleich wieder unsichtbar. Jetzt laufen Sie unbemerkt durch die Basis und zum Fuß des Berges im Norden – Mission erfüllt.

Lang und spannend

Wenn die Schleich-Nummer zu langweilig ist, der darf auch den langen, actionreichen Weg nehmen. Nach der Befreiung schlagen Sie sich unter Einsatz von Blindgranaten durchs Dorf. Die Raketen-Cyborgs beschießen aus Häusern feindliche Fahrzeuge. An den markierten Punkten finden Sie Fahrzeuge, die Ihre Cyborgs besetzen können. Mit der gestärkten Streikkraft erledigen Sie die Basis und alle Verteidigungen. Vorsicht: Der neue IBC-Kampfbus ist sehr ge-



fährlich. Sobald dieses Fahrzeug explodiert, müssen Sie es ein zweites Mal beschleßen!

Mission 4: Operation: „Schwarzes Gold“

Beschreibung

Sie müssen die Ölfelder der IBG sichern und besetzen. Dabei werden sowohl Ihre Basis als auch Ihre Truppen bei den Bohrungen unentwegt angegriffen. Geld spielt hier kaum eine Rolle – schließlich nehmen Sie fortwährend neue Ölfelder ein. Ihr erster Generalstern geht für die Aufklärungsdrohne drauf. Bevor Sie überhaupt daran denken, im Ölfeld zu operieren, muss der Bereich durch eine Drohne aufgedeckt sein.

Basisbau

Errichten Sie Ihre Basis. Entfernen Sie die Sprengfallen und erobern Sie die beiden Bohrtürme. Auch wenn man Ihnen unentwegt sagt, dass Sie angreifen sollen, sichern Sie erst die Brücke im Norden. Zwei Patriot-Batterien und zwei Abwehrstellungen mit Scharfschützen und Raketenbots schlagen alle Angriffe der aufgebrachtten Bevölkerung zurück. Lassen Sie in der Nähe der Landebahn einen Kundschafter zurück – hier kommt es in regelmäßigen Abständen zu Rebellenhinterhalten.

Vorstoß ins Ölfeld

Sie müssen im Ölfeld stets mit Attacken rechnen. Sichern Sie das Gebiet mit Fahrzeugen und Infanterie. Errichten Sie an den Zufahrten im Norden starke Verteidigungen. Nutzen Sie Drohnen und Scharfschützen, um alle Sprengfallen zu enttarnen. Schießen Sie aus sicherer Distanz auf die Ölfässer. Das bannst die Gefahr, dass die Dinger in einem Feuergefecht versehentlich getroffen werden und Ihren Truppen Schaden zufügen. Erobern Sie unbedingt die Artillerie-Stellungen. Sammeln Sie auch die UN-Kisten im Süden ein. Sie finden in der südwestlichen Ecke einen von drei Agenten. Wer mag, setzt diese Einheiten ein – wirklich wichtig sind sie jedoch nicht.

Der Sender

Wenn Sie den Sender zerstören, hören die Bombenanschläge auf. Da der Bereich gut gesichert ist, tun Sie gut daran, die im Gefecht gewonnenen Generalpunkte für A-10-Angriffe auszugeben. Die IBG repariert den Turm nicht – also können Sie mit einigen Attacken diese Gefahr bannen.

Ölfeld komplett erobern

Sobald das Ölfeld in Ihrer Hand ist und Sie die Angriffe der IBG im Griff haben, können Sie sich daranmachen, das gegnerische Lager zu zerstören. Die Zufahrtswege sind vermint – denken Sie also an die Aufklärung. Da Sie mittlerweile im Geld schwimmen, können Sie eine große Angriffsarmee aus Paladinen bauen und das Lager im Norden dem Erdbeben gleichmachen. Gegen Infanterie sollten Sie einige Kundschafter in einem Humvee mitnehmen.

Mission 5: Dr. Trax' Stützpunkt

Beschreibung

Dr. Trax hat eine riesige Basis und greift Sie wenige Minuten nach Spielbeginn unentwegt an. Sie müssen den Stützpunkt jedoch gar nicht zerstören – sobald alle vier Raketen in Ihrer Hand sind, haben Sie bereits gewonnen. Halten Sie stets einige Einheiten in der Basis bereit – Dr. Trax nutzt Schleichangriffe!

Missionsstart

Aufgrund des hohen Startkapitals können Sie schnell eine Basis errichten. Sie brauchen möglichst früh einige Comanches, um die IBG effektiv abzufangen. Gehen Sie zu Beginn nach Osten – die dortigen IBG-Einheiten samt Basis schließen sich Ihnen an. Im Westen nehmen Sie die Ölbohrtürme ein. Konzentrieren Sie sich nun zunächst darauf, ein Strategiezentrum zu bauen und Ihre Verteidigung wasserdicht zu machen. Errichten Sie Abwurfzonen, um stets über ausreichend Geld zu verfügen.

Auroras bauen

Legen Sie sich frühzeitig einen Flugplatz mit vier Auroras zu. Dr. Trax baut früher oder später einen Scud-Sturm. Da sich direkt vor der Abschussbasis ein weiteres Gebäude befindet, kann es passieren, dass die Rampe nicht komplett durch den Angriff von vier Auroras zerstört wird. Für diesen Fall müssen Sie noch einen A-10-Angriff in petto haben, um die Scud-Gefahr endgültig zu bannen.

Der Heli-Trick

Natürlich können Sie nach und nach alle Gebäude zerstören und mit starken Kampfverbänden auf die Raketenstolos vorrücken. Aber warum sich so viel Mühe machen, wenn man auch eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung nutzen kann? Sie brauchen zwei Chinooks, einige Cyborgs, einen Kommando-Bot und zwei Paladine. Laden Sie das Fußvolk in einen Humvee und diesen samt den Panzern in die Transporthubschrauber. Nehmen Sie am besten noch einige Comanches mit. Fliegen Sie am östlichen Kartenrand nach Norden. Sie kommen unbeschadet an den feindlichen Abwehrstellungen vorbei. Die Panzer vernichten

das Vierlingsgeschütz und schon können Sie die ersten beiden Raketenstolos und das Kontrollgebäude einnehmen. Von hier fliegen Sie nach Westen über die Berge weiter. Vorsicht: Dort steht erneut ein Vierlingsgeschütz. Außerdem treiben sich einige getarnte Cyborgs herum. Entarnen Sie das Gebiet. Den Kommando-Bot setzen Sie auf den Bergen ab. Unbemerkt schleicht er sich zu den Rampen und schaltet die Cyborgs laulau mit dem Messer aus. Alles andere, was hier noch stirbt, wird durch A-10, Partikelkanonen- oder MOAB-Angriffe unschädlich gemacht. Sobald die Luft rein ist, setzen Sie die Cyborgs ab und erobern die Start rampen.

Internationale Befreiungs-Gruppe (IBG)

Mission 1: Vor der Stadt

Beschreibung

Bringen Sie den IBG-Anführer sicher zum Flugfeld. Der Flugplatz befindet sich im Nordwesten des Gebiets. Um den Flieger zu erreichen, müssen Sie sich durch das gesamte Gebiet schlagen. Achten Sie darauf, Ihren Auror stets abzusichern.

Die Brücke sichern

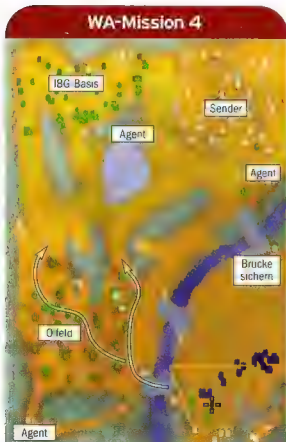
Rüsten Sie Ihre Vierlingsgeschütze mithilfe der am Startpunkt herumliegenden Vorratskisten auf. Gruppieren Sie die beiden und kümmern Sie sich um die Fußsoldaten ostlich von Ihnen. Hinter der Brücke werden Sie von einigen WA-Truppen attackiert, die Sie mit der Raketenwerfer-Motorradgruppe abwehren. Nachdem Sie die Kisten eingesammelt haben, geht es weiter in Richtung Osten.

Den Artillerie-Stützpunkt erobern

Nur wenige Einheiten bekommen das WA-Lager. Um möglichst wenig Verluste hinnehmen zu müssen, halten Sie Ihre angeschlagenen Einheiten aus der anstehenden Auseinandersetzung heraus. Mit ein wenig Geschick ist es möglich, die Besitzer auszuschalten, ohne eine Einheit zu verlieren. Begehen Sie nicht den Fehler, die feindlichen Einrichtungen zu zerstören. Lassen Sie vielmehr einen Soldaten von seinem Motorrad steigen, der die Gebäude erobert. Durch die Abwurfzone erhalten Sie zusätzlich Bares.

Die neue IBG-Basis

Ein Stüchken weiter östlich befinden sich die Überreste einer IBG-Basis. Überraschen Sie die wenigen WA-Bewachungsgruppen und bauen Sie das Lager wieder auf. Jetzt haben Sie eine intakte Hauptbasis! Wählen Sie die Generalisfähigkeit „Marodeur-Panzer“. Bauen Sie bis zu fünf der Stahlmonster und rüsten Sie sie mit den herumliegenden Vorratskisten auf.



Die zweite Brücke

Am anderen Ufer warten zwei Überwachungsdrohnen auf Ihren Besuch. Produzieren Sie ein paar fahrende Bomben und jagen Sie die Drohnen in die Luft. Vergessen Sie nicht, die Einsatzzone zu erobern, die Sie in regelmäßigen Abständen mit Skorpion-Panzern versorgt.

Der Flughafen

Die zwei Artilleriegeschütze am Eingang des Lufthafens erledigen Sie mit fahrenden Bomben oder mit Ihren aufgerüsteten Marodeur-Panzern. Das Gelände ist kaum bewacht, deshalb dürfen Sie mit Ihren Truppen ungestört wüten. Wenn der Flughafen dem Erdobden gleichgemacht ist, fahren Sie mit dem IBG-Chef zum startbereiten Flugzeug.

Mission 2: Geheime Pläne**Beschreibung**

„Tarnprinz“ Kassad distanziert sich von der IBG. Ihre Aufgabe ist es, das verlorene Schaf auf den rechten Weg zu bringen. Passen Sie auf: Kassads Einheiten arbeiten getarnt! Lassen Sie deshalb jeden Tross von einem Radarwagen begleiten.

Das Basislager

Bilden Sie mindestens fünf Arbeiter aus und lassen Sie explodierte Sprengfallen sofort ersetzen. Neben dem ganzen Stress produzieren Sie auch noch eine Kaserne, einen Waffenhändler und einen Palast. Bretern Sie mit einem Kampfbüro vom Ölfurm südlich vom Stützpunkt und nehmen Sie ihn ein. Da Kassads Fußtruppen meist vom Norden her angreifen, lohnt es sich, zwei Vierlingsgeschütze auf Wachtour zu schicken. Zwei zusätzliche Stingerstellungen sichern das Lager endgültig ab.

Auf dem Weg nach Süden

Benutzen Sie die Generalsfähigkeit „Kampfjeep-Training“. Produzieren Sie einen Jeep und besetzen Sie ihn mit drei RPG-Einheiten, einem MG-Cyborg und einem Arbeiter. Bilden Sie eine Kolonne aus besagtem Jeep plus einem Radarwagen, einem Säuretraktor und zwei Vierlingsgeschützen. Mit dieser Crew fahren Sie Richtung Südosten. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf eine Siedlung. Nehmen Sie den Ölförderturm ein. Mit den RPG-Einheiten besetzen Sie die Häuser rings um den Bohrturm. Im Fall einer Beschädigung kommt der Arbeiter zum Zug.

Der zweite Stützpunkt

Östlich der Siedlung entdecken Sie ein Vorratslager, umsäumt von einigen Gebäuden. Lassen Sie sich an diesem Fleck häuslich nieder. Bauen Sie ein Geheimlager, eine Kaserne und einen Waffenhändler. Die Häuser beset-

zen Sie mit RPG-Einheiten und MG-Cyborgs. Zwei, drei Stingerstellungen reichen, um das neue Lager zu sichern.

Die Kommandozentrale

Produzieren Sie in beiden Lagern eine Eroberungsarmee. Vergessen Sie nicht, jede Kolonne von einem Radarwagen anführen zu lassen – es gibt viele Sprengfallen im Terrain. Schicken Sie die beiden Blechlawinen nach Norden. Nachdem Sie die Hauptstraße überquert haben, stoßen Sie auf einen geheimen IBG-Stützpunkt. Nehmen Sie alle Gebäude ein und schicken Sie die Arbeiter zum Vorratslager nördlich vom Stützpunkt. Nutzen Sie die Generalsfähigkeit „Scud-Selling“.

Die Insel im Südwesten

Die Bunker hinter der Brücke zerstören Sie mit Scud-Attacken aus der Distanz. Nachdem Sie den Fluss überquert haben, ziehen Sie mit Ihren Truppen nach Süden. Hier finden Sie eine kleine, getarnte Stellung. Die Sie schnell in Ihren Besitz bringen. Benutzen Sie einen Radarwagen, um die zahlreichen Sprengfallen zu enttarnen. Südwestlich der neuen Stellung finden Sie ein weiteres Vorratslager. Von dort starten Sie einen Schleichangriff auf die kleine Insel südlich von Ihnen. Auf dem Eiland wartet ein einsamer Ölförderturm auf seinen neuen Besitzer.

Prinz Kassad hat ausgedient

Der Endgegner verschanzt sich auf den Hügeln im Westen. Bevor Sie nun blindlings ins Gebirge vordringen, starten Sie ein Flächenbombardement. Bauen Sie also bis zu sechs Scud-Werfer. Mit dem Radarscan enttarnen Sie die feindlichen Einrichtungen in Reichweite der Scud-Batterie vernichtet haben, erobern Sie das Gebirgsterain mit Schleichangriffen und Motorradattacken. Das Kommandozentrum von Kassad befindet sich auf einer Insel im Nordwesten.

Mission 3: Seeschlacht**Beschreibung**

Im Osten der Karte liegt die WA-Kriegsflotte vor Anker. Ziel ist es, eine Partikelkanone zu erobern, sie mit Energie zu versorgen und schließlich die WA-Flotte auf den Meeresboden zu schicken. Wegen der vielen Abwehrmechanismen müssen Sie sehr vorsichtig sein.

Die Partikelkanone

Wählen Sie einen Entführer und bringen Sie den Crusader-Panzer in Ihren Besitz. Die Fußsoldaten lassen Sie in die Jeeps steigen. Jetzt

ziehen Sie mit der ganzen Truppe nach Osten, wo Sie die Partikelkanone finden. Die wenigen WA-Fußtruppen sind feinstes Futter für Ihre Vierlingsgeschütze. Rüsten Sie die Stahlmonster mit den Vorratskisten auf und fahren Sie in den Tunnel links neben der Kanone. Da die WA ständig versucht, die Partikelkanone aus der Luft zu zerstören, stellen Sie einige MG-Cyborgs und ein Vierlingsgeschütz als Wachen ab.

Energie für die Kanone

Durch das Tunnelsystem gelangen Sie auf die nächste Insel. Schicken Sie einen Entführer und klauen Sie den Tomahawk-Werfer, bevor der WA-Pilot einsteigen kann. Nördlich vom Tunnel finden Sie einen IBG-Stützpunkt, wo bereits ein Infiltrator wartet. Bevor Sie das Lager einnehmen, müssen Sie die drei Crusader-Panzer mithilfe der RGB-Einheiten beseitigen. Alternativ kapern Sie die drei Gefährte mit Entführern. Besetzen Sie die Vierlingsgeschütze und den Säuretraktor im Norden. Auf der Insel gibt es mehrere Vorratskisten, mit denen Sie Ihren Fuhrpark aufrüsten können. Der Infiltrator verhindert die Artilleriegeschütze in Windeseile in einen Haufen Müll. Ohne diese Abwehrmaßnahmen ist die WA-Stützpunkt nahezu wehrlos und die Kraftwerke sind schnell eingenommen. Kommandieren Sie zwei gut ausgebildete Vierlingsgeschütze ab, um die Ostseite des ehemaligen WA-Lagers gegen anstehende Luftangriffe zu verteidigen.

Reif für die Insel

Das winzige Eiland im Süden können Sie nur mit einem Schleichangriff erreichen. Der Ausflug lohnt sich, denn auf der Insel befinden sich ein herrenloser Säuretraktor und mehrere Vorratskisten.

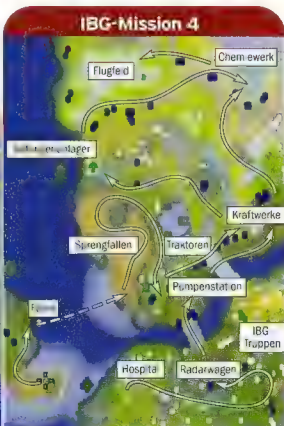
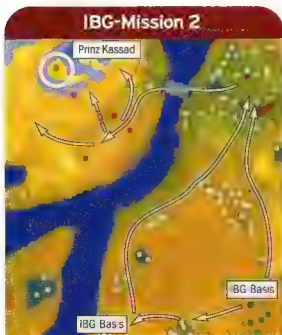
Der neue Waffenhändler

Das nördliche Atoll erreichen Sie durch einen Schleichangriff. Während der Infiltrator die patrouillierenden Crusader-Panzer von ihrer Besatzung befreit, kümmern sich Ihre Säuretraktoren um die besetzten Häuser. Die WA-Jungs vor dem Waffenhändler überlassen Sie ebenfalls dem Infiltrator. Produzieren Sie eine schlagkräftige Angriffsarmee und sammeln Sie Ihre Truppen auf dem Sandplatz östlich der eroberten Siedlung.

Das IBG-Hauptquartier

Die Schlucht östlich von Ihnen wird stark bewacht. Zerstören Sie sämtliche Verteidigungsanlagen mit der Partikelkanone, ehe Sie mit

C



der Armee das neue IBG-Lager stürmen. Richten Sie sich in Ihrem neuen Zuhause erst einmal ein. Zwei Geheimlager für die Vorratsfelder, eine Kaserne und ein paar Schwarzmärkte sorgen für viel Bares und neue Truppen. Der eroberte Waffenhändler versorgt die wachsende IBG-Armee mit Panzern und Vierringeschützen, die Sie mit den Vorratskisten aufrüsten.

Eine weitere Schatzinsel

Das kleine Eiland im Nordwesten der neuen Basis können Sie nur durch einen Schleichangriff erreichen. Hier verbergen sich viele Menge Vorratskisten und zwei Marodeurpanzer. Schnappen Sie sich den Kram und kehren Sie zum Hauptlager zurück.

Schiffe versenken

Parken Sie sämtliche – möglichst gut gerüstete – Truppen vor Ihrem Tunnel. Mit einem Schleichangriff kommen Sie auf die WA-Hauptinsel, wo allerdings kein freundlicher Empfang auf Sie wartet. Vernichten Sie die beiden Abwurfbojen, zu mehr werden Sie kaum kommen. Dann erledigen Sie mit Ihrer Partikelkanone die WA-Kraftwerke und schalten somit den Strom ab. Jetzt kämpfen Sie sich mit Ihrer Eroberungsarmee gen Süden, während Sie die Front ständig mit neuen Fahrzeugen versorgen. Sobald Sie den Flugzeugträger erreicht haben und auf die vierfache Markierung fahren, ist die stolze WA-Flotte Geschichte.

Mission 4: Infiltrator und die 40 Räuber

Beschreibung

Die IBG will den entscheidenden Schlag gegen die WA vorbereiten. Dazu braucht das Turbanpack eine neue Chemiewerk. Über das Festland sind viele Einheiten verteilt, die Sie rekrutieren. Mit der erstarkten Streitmacht gilt es, das Chemiewerk zu erobern und so lange zu halten, bis 20 Lkw-Ladungen am Flughafen angekommen sind.

Kleine Bootsfahrt gefällig?

Gruppieren Sie die kleine Armee auf der westlichen Insel als Team 1. Die Jungs auf dem Festland werden zu Team 2. Kämpfen Sie sich mit der ersten Armee zur Fähre durch und setzen Sie zum Strand über. Der Strand ist vermint – es gibt kein Durchkommen. Sie benötigen einen Radarwagen, um die Minen zu entdecken.

Das südliche Festland

Nördlich vom Ausgangspunkt befindet sich ein Krankenhaus – das ist Ihr erstes Eroberungsziel. Schicken Sie Ihre Truppe nach Westen, bis Sie auf drei herrenlose Kampfflecks stoßen. Rüsten Sie die Dinger mit den Vorratskisten

ten auf und erledigen Sie alle Humvees, die Sie auf dem südlichen Festland finden. Der Radarwagen erwartet Sie nördlich vom Parkplatz, auf dem Sie die Jeeps gefunden haben.

Achtung, Minen!

Stellen Sie Team 1 in einer Reihe auf und lassen Sie die Formation halten. Auf diese Weise verhindern Sie, dass im Minenfeld ein Fahrzeug zum Überholen ansetzt und in den Sprengradius kommt. Scannen Sie mit dem Radarwagen den Strand und schlängeln Sie sich durch die Minen, bis Sie an einen Ausgang kommen.

Die Pumpstation

Ziehen Sie mit Team 1 nach Süden. Befreien Sie Ihre Kampfans aus dem umzäunten Areal und nehmen Sie mit Entführern die Tomahawks ein. Mit einem Soldaten besetzen Sie das Artilleriegeschütz. Erledigen Sie die Verteidigungsanlagen rechts der Brücke mit den Tomahawks. Die Patriot links von der Brücke überlassen Sie der Artillerie. Rücken Sie nun mit Team 2 vor und besetzen Sie die Pumpstation. Das Flugfeld sprengen Sie mit den befreiten fahrenden Bomben.

Kernschmelze

Sicher haben Sie bereits die acht unbesetzten Säuretraktoren südwestlich des Flugfeldes entdeckt. Benennen Sie so viele Traktoren wie möglich und erledigen Sie die Bunkerphalanx oberhalb der Straße, die zu den Kraftwerken führt. Ein Abstecher über die zweite Brücke führt Sie zu einem abgelegenen Gefangenenlager, wo Sie mehrere Einheiten rekrutieren können. Team 2 kann nun gefahrlos die Straße zu den Kraftwerken passieren und der westlichen Allianz das Licht ausschalten.

Die Chemiefabrik

Schicken Sie Ihre Säuretraktoren Richtung Norden und leeren Sie die von der WA besetzten Häuser. Im Nordwesten des Festlands stoßen Sie erneut auf ein Gefangenenlager und rekrutieren jede Menge Fußvolk. Die Bodentruppen schicken Sie los, um die vielen stromlosen Patriot-Stellungen rings um den Flugplatz im Norden zu vernichten. Währenddessen kümmern Sie sich mit den Säuretraktoren um die feindlichen Bunker, die den Weg zur Chemiefabrik säumen. Vergessen Sie nicht, dass die Bunker rund um das Chemiewerk noch besetzt sind. Beziehen Sie mit Ihren RPG-Einheiten im östlichen Bunker beim Chemiewerk Stellung. Auf diese Weise werden die Angriffe abgewehrt, die in Kürze von Osten auf Sie zurollen. Mit Ihren restlichen Truppen sichern Sie den Weg zum Flughafen, so dass Ihre Lkws ungestört die 20 Ladungen abliefern können.

Mission 5: Schleichangriff

Beschreibung

Jetzt geht es dem WA-Hauptlager an den Kraken. Die stark bewachte Basis erstreckt sich über den gesamten Nordosten der Karte. In der Mitte der Karte hat sich eine IBG-Splittergruppe eingenistet, die Sie unterstützt, sobald Sie die Gefangenen befreit haben.

Das AP-Lager

Die Mission beginnt im asiatischen Stützpunkt im Südwesten der Karte. Zur besseren Orientierung rüsten Sie die eroberte AP-Kommandozentrale mit einem Radar aus. Mit dem Bulldozer bauen Sie AP-Gebäude, während Sie mit Ihren Arbeitern IBG-Elemente errichten. Um bei den anstehenden Partikelkanonen-Attacken möglichst wenig Verluste zu erleiden, dürfen Sie das „Mischlager“ nicht zu eng bauen. Eine üppige Luftabwehr in Form von Stingerstellungen, Gatling-Kanonen und Vierringeschützen ist für die Basis überlebenswichtig. Gruppieren Sie die vorhandenen Fahrzeuge zu einer Angriffsarmee und ziehen Sie nach Osten.

Der WA-Stützpunkt

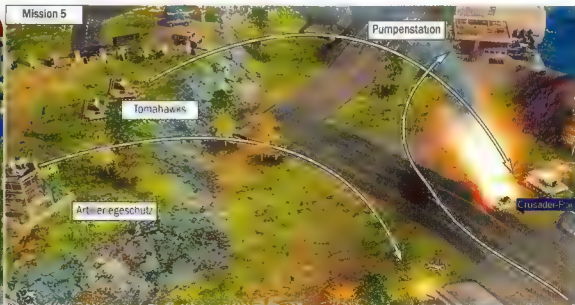
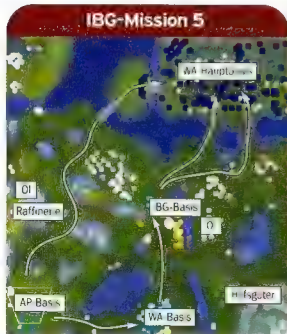
Auf dem Weg gen Osten finden Sie mehrere UN-Container und einige WA-Truppen, die Sie locker überwältigen. Begehen Sie nicht den Fehler, das WA-Lager dem Erdboden gleichzumachen, sondern erledigen Sie die Besatzungstruppen und nehmen Sie den Stützpunkt ein. Nach einigen Renovierungsarbeiten steht Ihnen ein voll funktionsfähiges WA-Lager zur Verfügung, das Sie nur noch ordentlich absichern müssen. Befreien Sie die Gefangenen und ziehen Sie gen Norden.

IBG-Versäuerung

Bereits nach wenigen Metern erreichen Sie das Lager der IBG-Splittergruppe. Die Turbankollegen freuen sich so über die Befreiung ihrer Kampfans, dass Sie sich Ihnen anschließen. Bauen Sie sich eine IBG-Basis samt SCUD-Sturm auf und sichern Sie die neue Basis mit Luftabwehrvorrichtungen.

Zusätzliche Einnahmequellen

Da bei dieser Mission schnell Geldknappheit ausbricht, ist es ein Muss, die versteckten Ressourcen anzupapfen. Ganz im Südosten liegen etliche UN-Container, die Ihr Konto ordentlich aufstocken. Im Norden der AP-Ausgangsbasis befinden sich ein Ölförderumt und eine Raffinerie. Östlich des neuen IBG-Lagers finden Sie einige Versorgungs-Container plus einen weiteren Ölförderumt. Vergessen Sie nicht, die eroberten Geldquellen mit Luftabwehrvorrichtungen abzusichern.



HINTERHALT Die Brücke wird schwer bewacht. Mithilfe der Tomahawks und des Artilleriegeschützes fegen Sie die Wächtruppen weg – der IBG-Nachschub kann passieren und die Pumpenstation einnehmen.

Das WA-Hauptlager

Achten Sie darauf, dass Sie alle drei Lager intakt halten, indem Sie zerstörte Einrichtungen sofort wieder aufbauen. Auf diese Weise konzentrieren sich die Partikelkanonen-Angriffe nicht auf ein Lager und die Zerstörung hält sich in Grenzen. Knacken Sie die Patriot-Ketten des Hauptlagers mit einer Partikelkanone. Mit dem SCUD-Sturm attackieren Sie die WA-Kraftwerke und schalten den Burschen den Saft ab. Durch zusätzliche Schleichangriffe vernichten Sie wichtige Einrichtungen wie Waffenfabriken und Partikelkanonen. Wenn Sie nichts überhasen, geht der WA nach einer Weile die Puste aus und Sie können einmarschieren.

Asiatischer Pakt (AP)**Mission 1: Der Drache erwacht****Beschreibung**

Nördlich der zentralen Stadt liegt die gut befestigte IBG-Base. Die Stadt und die beiden Übergänge sind mit Sprengfallen gespickt. Nutzen Sie die Aufklärungsfunktion der Horchposten und Humvees mit Aufklärungsdrohnen, um die Fallen zu enttarnen.

Missionsbeginn

Rücken Sie nach Osten vor – dort nehmen Sie die Ölquelle und die Artillerie-Stellung ein. Gleichzeitig errichten Sie am Startpunkt Ihre Basis. Mit einigen Battlemaster- und Gattling-Panzern stoßen Sie nach Norden vor und nehmen dort ebenfalls die Artillerie ein.

Das Dorf

Halten Sie sich zunächst vom Dorf fern – die besetzten Gebäude und Sprengfallen können Ihnen schwere Verluste zufügen. Sichern Sie Ihre Position südlich der Siedlung. Mit einem kleinen Stoßtrupp geht es nach Süden. Dort nehmen Sie die schwer beschädigten WA-Gebäude ein. Jetzt können Sie Humvees bauen. Erforschen Sie Blendgranaten.

Die Ostflanke

Stoßen Sie am rechten Kartenrand nach Norden vor. Hier können Sie diverse Gebäude einnehmen und obendrein einige IBG-Fahrzeuge kapern. Mithilfe der WA-Cyborgs mit Blendgranaten und der Humvees mit Aufklärungsdrohnen säubern Sie nun die Stadt von Cyborgs und Sprengfallen.

Belagerung

Sobald das Dorf geräumt ist, sammeln Sie an beiden Übergängen nach Norden Truppenver-

bände. Geben Sie den Einheiten den Wachbefehl, um alle anrückenden Gegner auszuschalten. In der Zwischenzeit können Sie eine schlagkräftige Armee zusammenstellen. Der Feind hat eine Artillerie-Stellung – heben Sie diese mit Ihrer Artillerie aus. Wenn Sie genügend Truppen beisammenhaben, stürmen Sie die feindliche Basis.

Mission 2: Feuersturm**Beschreibung**

Was nützt einem Geld, wenn man es kaum ausgeben kann. Sie müssen den Reaktor und die Bunker schützen, bis Verstärkung eintrifft. Sie werden konstant angegriffen – von allen Seiten mit allen möglichen Einheiten.

Sofortmaßnahmen

Einige Dinge müssen sofort geschehen:

1. Bauen Sie mehr Versorgungs-Lkws.
2. Besetzen Sie alle Bunker mit Infanterie.
3. Bilden Sie unentwegt neue Cyborgs aus, um alle Seiten der Basis zu schützen.

Für aggressive Spieler:

Drehen Sie den Spieß um! Nicht einfach, aber auf jeden Fall lohnend ist ein Angriff auf den IBG-Posten im Süden. Ziehen Sie alle Fahrzeuge zusammen. Mit Ihren Nukleargeschützen können Sie effektiv angreifen, müssen aber die Drachen- und Gattlingpanzer zum Schutz abstellen. Da diese Einheiten nicht für die Basisverteidigung verfügbar sind, müssen Sie sich dort umso mehr auf Ihre Cyborgs verlassen. Greifen Sie die Basis hart und entschlossen an – wechseln Sie zu Neutronengranaten, um feindliche Panzer unschädlich zu machen. Das Schöne daran: Ihre Cyborgs können diese Fahrzeuge kapern. Wenn Sie es richtig draufhaben, nehmen Sie im Nu die Basis ein und produzieren eigene IBG-Einheiten.

Die Verstärkung

Wenn Sie die Zeit unbeschadet überstanden haben, treffen etliche Helix-Hubschrauber ein und setzen Truppen und Bulldozer ab. Bauen Sie als Erstes ein Hauptquartier. Die Hubschrauber sind in großen Gruppen unschlagbar. Kaulen Sie auf jeden Fall die Basis umgeben. Während Sie Ihre Basisverteidigung weiter ausbauen, zerstören Sie mit Ihrer Helikopter-Staffel systematisch die IBG-Basen. Selbst Stinger-Stellungen sind kein Problem für diese Monster-Helis. Sogar die Paläste können Sie ohne Verluste mit Napalm angreifen. Natürlich ist es ebenfalls möglich, mit Bodentruppen vorzudringen – das ist aber langwieriger.

Mission 3: Befreiung**Beschreibung**

Wir haben doch keine Zeit! Ihnen wird Ihr internationales Ansehen angezeigt – dieses

sinkt stetig. Deswegen müssen Sie sich enorm spüren. Geld ist kein Problem – Sie müssen es aber schnell in Panzer umsetzen und dann zügig die fünf Statuen in der Stadt zerstören, um sich für einen Großangriff auf die Basis im Norden zu wappnen. Es gibt einige Ölquellen und sogar eine Raffinerie – halten Sie sich nicht mit der Eroberung dieser Gebäude auf. Sie haben genug Geld! Die Stinger-Stellungen der IBG sind zwar getarnt, aber das kann Ihnen egal sein, schließlich müssen sich die Dinger zum Schießen enttarnen.

Schneller Basisbau

Als Allererstes lassen Sie die Hacker ihren Dienst antreten. Nehmen Sie die vorhandenen Truppen und stoßen Sie nach Norden vor. Sie können einen Tunnelangriff zerstören, bevor dieser überhaupt fertig ist. Außerdem nehmen Sie einige getarnte Stinger-Stellungen aus und vernichten die erste Statue. Gleichzeitig errichten Ihre Bulldozer an beiden Depots Nachschublager und im Norden und Westen je eine Cyborg-Kaserne, zwei Bunker und zwei Gattling-Geschütze. Besetzen Sie die Bunker mit je fünf Panzerjägers.

Panzerproduktion

Bauen Sie am besten gleich zwei Waffenfabriken. Die eine erforscht das Gattling-Update, die andere fängt sofort mit der Serienproduktion von Battlemaster- und Gattling-Panzern an. Pumpen Sie so viele Panzer wie möglich raus. Passen Sie an den beiden Verteidigungslinien auf. Hin und wieder greift ein SCUD-Werfer an – dann müssen Sie aktiv eingreifen.

Die Statuen in der Stadt

Stoßen Sie stets von außen in die Stadt vor. Ihre Fahrzeuge sind billig und Verluste tolerierbar. Am besten schlagen Sie sich nach Osten und dann nach Norden durch. Vermeiden Sie es, Ihre Panzer zwischen Gebäuden durchfahren zu lassen – diese Engpässe führen zu großen Verlusten. Am nördlichen Übergang stehen zwei Waffenfabriken, die Sie zerstören.

Bombenteppich

Sie steigen schnell auf – nutzen Sie den dritten Generalspunkt für den Bombenteppich. Statuen, die Sie noch nicht zerstört haben, greifen Sie so aus der Luft an. Während Ihre erste Truppe sich nach Nordosten durchschlägt, schicken Sie einen zweiten Verband von der Basis aus nach Norden zum westlichen Zugang zur IBG-Basis.

Der finale Angriff

Wahrscheinlich ist die Zeit schon sehr knapp – dann heißt es: Augen zu und durch! Die Statue im Zentrum der Basis muss zerstört werden. Glücklicherweise hält das Ding nicht viel aus und es reicht, wenn ein Panzer einige Treffer

AP-Mission 1**AP-Mission 2****AP-Mission 3**



OVERKILL. Soll sich die Artillerie und die Luftwaffe langweilen? Nein, also feuern Sie alle Spezialangriffe auf den Ausgangspunkt der jeweiligen Welle ab.



KRIEGSBEUTE. Besetzen Sie mit den Helix zunächst den Infiltrator. Danach können Sie all die schönen WA-Fahrzeuge und sogar eine IBG-Zentrale einnehmen.

landet. Greifen Sie auf jeden Fall von Osten aus an – der Weg ist kürzer. Wenn die Zeit reicht, räumen Sie systematisch den Weg frei. Sobald die Statue in sich zusammenbricht, ist die Mission gewonnen.

Mission 4: Brennender Himmel

Beschreibung

Sie müssen die IBG-Einheiten an der Flucht hindern. Sechs Wellen Fahrzeuge versuchen, das Gebiet nach Norden zu durchqueren. Wenn nur ein einziges Vehikel durchkommt, haben Sie verloren.

Sofortmaßnahmen

Einige Punkte auf der Karte sind aufgedeckt. Hier befinden sich Artillerie-Stellungen. Es gibt jedoch noch mehr einnehmbare Gebäude. Klappern Sie also all diese Punkte mit den beiden Truppentransportern ab und nehmen Sie alle Gebäude ein. Es geht weniger um die Funktion der Gebäude als um die lückenlose Aufklärung. Befehlen Sie den Bau eines weiteren Lkw und jeder Menge Helix-Hubschrauber.

Bodenruppen machen Pause

Sie haben einige Bodentruppen – die lassen Sie aber schon da, wo sie sind. Die Helix erledigen das schon. Rüsten Sie die Hubschrauber schön gemischt mit Propagandaturmen und Gattling-Geschützen aus. Die erste Gruppe sollte zehn oder mehr Helix enthalten. Wenn diese fertig sind, lassen Sie vier Migs bauen und erforschen bei der Gelegenheit das Rüstungs-Update. Wenn das erledigt ist, geben Sie weitere Helix in Auftrag.

Anfangsmanöver

Ihre Minen legen Sie am Ausgangspunkt der aktuellen Welle. Wenn Bombenteppich und Artillerie verfügbar sind, lassen Sie diese ebenfalls los – mit Glück treffen Sie etwas. Der Clou an der ganzen Geschichte ist, dass keine der anrückenden Wellen auch nur den Hauch einer Chance gegen Ihre Helix hat, sofern Ihre Staffel groß genug ist. Denken Sie an die Propagandaturmen: Wenigstens jeder zweite Hubschrauber sollte dieses Upgrade haben. Entwischt Ihnen ein Fahrzeug, dann schlägt die Stunde der Migs. Die Flieger sind schneller als die Helix und können einen Ausreißer problemlos abfangen.

Die letzte Welle

Sie haben mittlerweile eine kampferprobte Helikopter-Staffel und eine zweite Gruppe in der Hinterhand. Die letzte Welle kommt aus zwei Richtungen und ist mit jeder Menge Vierlingsgeschützen ausgerüstet. Netter Versuch – aber das nützt nun auch nichts mehr. Konzentrieren Sie Ihr Feuer immer zuerst auf die Luftabwehr oder auf Bomben-Lkws. Wenn einer davon hochgeht, ist meist die ganze Gruppe hinüber. Vielleicht verlieren Sie einen oder zwei Hubschrauber, mehr aber auch nicht.

Mission 5: Das Los des Drachen

Beschreibung

Die IBG hat sich in ihre letzte Bastion zurückgezogen. Obendrein haben die Terroristen einen WA-Stützpunkt übernommen. Sie werden also vom IBC- und WA-Einheiten attackiert. Wenn Sie während der ersten Minuten alles richtig machen, ist die Mission relativ einfach.

Lassen Sie stets einige Einheiten in der Basis, um auf die regelmäßigen Tunnelangriffe der IBG zu reagieren. Hauptziele dieser hinterhältigen Attacken sind immer Superwaffen und das Web-Zentrum.

Bringen Sie die Basis auf Vordermann!

Folgende Dinge müssen sofort erledigt werden, um einen guten Spielstart hinzulegen:

1. Kaufen Sie das „Gebäude besetzen“-Upgrade und bilden Sie Cyborgs aus, um die beiden Ölfelder in der Basis zu übernehmen.
2. Kaufen Sie für das erste Nachschublager einen zweiten Lkw.
3. Bauen Sie am westlichen Depot ein zweites Nachschublager. Errichten Sie dann hier gute Verteidigungsstellungen und übernehmen Sie die vier WA-Fahrzeuge.
4. Gruppieren Sie Ihre Einheiten und kaufen Sie Upgrades für die Overlords (Gattling und Propagandaturmen) und die Helix.

Vorstoß nach Süden

Bauen Sie einige Truppentransporter und stoßen Sie mit diesen, den Overlords und den Helix nach Süden vor. Sie finden etliche wertvolle WA-Fahrzeuge und diverse Gebäude. Bevor Sie diese übernehmen, müssen Sie den Infiltrator finden – am besten geht dies mit dem Helix samt Propagandaturmen. Wenn diese Gefahr beiseite ist, übernehmen Sie möglichst zeitgleich die beiden Artilleriestellungen. Nach und nach fällt der gesamte Südosten in Ihre Hand. Die IBG-Zentrale ist zwar nur eine Attrappe, kann aber zu einer echten Kommandozentrale aufgewertet werden. Außerdem ist bei den WA-Einheiten ein Bulldozer dabei. Sie haben jetzt Kommandozentralen aller drei Parteien!

Partikelkanone und Scud-Sturm

Der Gegner setzt seine Superwaffen sehr ineffektiv ein. Machen Sie sich also keine Sorgen. Bauen Sie möglichst bald Superwaffen, um die Gefahr zu bannen. Wenn Sie den WA-Bulldozer haben, können Sie auch Auroras produzieren – vier Auroras zerstören eine Superwaffe. Mit der WA-Kommandozone und dem dort verfügbaren Satelliten können Sie die feindlichen Waffen mit etwas Geduld orten. Tipp: Suchen Sie in den nordwestlichen und südwestlichen Ecken der Karte.

Was ihr wollt!

Wie Sie letztendlich die IBG in die Knie zwingen, ist Ihre Sache. Sie verfügen über unendliche Ressourcen und können alle Einheiten aller Parteien bauen. Ob nun große Luftangriffe, riesige Bodenoffensiven oder vernichtende Superwaffenangriffe – vernichten Sie die IBG!

FLORIAN WEIDHASE/RALPH WÖLLNER





Sollen sich
andere ärgern.



RATTLESNAKE
Multi-Function PC Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



MEDUSA
5.1 Surround Headset



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-995040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP[illegible]

RAM

[illegible]

Hersteller-Abkürzungen: GEI = GIGABYTE / COR = CORSAIR / KHX = KINGSTON HyperX / SAM = SAMSUNG /
INF = INFINEON / KVR = KINGSTON ValueRAM / * = Doppelpack für Dual Channel

MAINBOARDS

[illegible]

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM“):

S:	SD-RAM	such EEC	D:	Dual	L:	LAN	F:	FireWire
D:	DDR-RAM	nur ECC Registered	S:	Sound	GL:	Gigabit LAN	R:	RAID
R:	RD-RAM	32 Bit RD-RAM	V:	VGA	B:	Bluetooth	ATA:	ATA-RAID

CPU

INTEL	GHz	tray	in-box	AMD	GHz	tray	PIR
-------	-----	------	--------	-----	-----	------	-----

CPU

[illegible]

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

HARDWARE

Neuer Pentium 4 für 1.000 Dollar?

Intels Pentium 4 Extreme Edition ähnelt seinen CPU-Kollegen mit Northwood-Kern und verfügt über einen zusätzlichen L3-Cache. Dieser Zwischenspeicher fehlt den bisherigen P4-Modellen und ist mit zwei MByte enorm groß. Gerade in Spielen soll der L3-Cache AMDs Athlon 64 Konkurrenz machen. Laut der Webseite DigiTimes.com liegt der Verkaufspreis des Pentium 4 Extreme Edition bei rund 1.000 Dollar. Wie teuer der 3.200 MHz schnelle P4 EE in Deutschland wird, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.

Info: Intel, www.intel.de

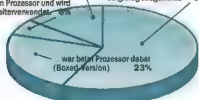
Neue Nvidia-Chips

Nvidia bringt neue Grafikchips der GeForce-FX-Serie heraus. Hinter dem Codenamen NV36 verbirgt sich der Nachfolger des GeForce FX 5600 (NV31). Grafikarten mit dem Chip werden vermutlich mit 425/500 MHz DDR (Grafikchip/Speicher) getaktet. Auch im High-End-Bereich gibt es Nachwuchs: Der Nachfolger des GeForce FX 5900 heißt GeForce FX 5950 (NV38) und rechnet vermutlich mit 475 MHz (Chip/Speicher, DDR). Erste Leistungsergebnisse des NV38 finden Sie im Benchmark-Kasten auf dieser Seite.

Info: Nvidia, www.nvidia.de

Die Monats-Umfrage

Der Kühler meines neuen Prozessors ...
 ... war bei meinem PC/Notebook bereits verbaut. 24%
 ... kühltu vorher den alten Prozessor und wird weiterverwendet. 14%
 ... ist ebenfalls neu und wird separat eingekauft. 62%
 ... war bei der Prozessor dabei (Büro-/Person). 23%



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Help gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzeln, fiesem Endgame und vertrackten Levels.

0190-824834*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

ATLANTIS RADEON 9800 XT

Radeon-Neuaufgabe

Sapphire (Tel.: 08701-288310) bietet eine neue Grafikkarte auf Basis des Ati-Grafikchips Radeon 9800 XT an. Die Platine heißt Atlantis Radeon 9800 XT und ist mit 412 MHz getaktet. Auf der Karte arbeiten 256 MByte Speicher mit 365 MHz DDR. Dank der Overdrive-Technik übertaktet sich der Chip bei niedriger Umgebungstemperatur sogar eigenständig bis auf 430 MHz. Die Karte wird mit einem Half-Life 2-Coupon ausgeliefert, den Sie nach dem Erscheinungstermin gegen das Spiel eintauschen können. Die Atlantis Radeon 9800 XT ist ab Mitte November verfügbar und kostet 549 Euro.



RIESIG Sapphires neue Grafikkarte wird von einem großen 60-mm-Lüfter gekühlt.

BE QUIET! COLORLINE

Netzteil mit Beleuchtung

Das neue Colorline-Netzteil von Listan (Tel.: 040-73676860) besitzt blau beleuchtete Lüfter, die nur bei hohen Temperaturen richtig aufdrehen. Eine Nachlaufsteuerung kühlt das PC-Innere noch bis zu drei Minuten, nachdem Sie den PC abgeschaltet haben. Das Netzteil mit 400 Watt kostet 90 Euro, für die Variante mit 500 Watt sind 10 Euro mehr fällig. Hersteller Listan liefert die Netzteile mit drei Jahren Garantie und einem Jahr Vor-Ort-Austausch-Service aus.

BLAU Zwei beleuchtete Lüfter sorgen für die lässige Optik des 400-Watt-Netzteils.



NVIDIA DETONATOR 52.14

Neuer Treiber bis zu 60 Prozent schneller

Im kalifornischen Santa Clara arbeiten die Nvidia-Programmierer rund um die Uhr an neuen Treiber-

versionen für die GeForce-Grafikchip-Familie (GeForce2 bis GeForce FX). Eine Vorabversion des Detona-

tors 52.14 wurde von der Webseite Anandtech.com bereits getestet – und das Ergebnis war verblüffend. Mit einer GeForce FX 5900 Ultra liefert der neue Detonator im Action-Knüller Halo rund 60 Prozent mehr Performance – und das bei gleich bleibender Bildqualität. Bis zum Redaktionsschluss war der neue Treiber auf der Nvidia-Webseite www.nvidia.de noch nicht verfügbar. Sobald er erscheint, finden Sie ihn dort im Download-Bereich.

Der Treibervergleich

0	5	10	15	20	25	30	35	40	Legende
GeForce FX 5950 Ultra (Detonator 52.14)									1.280 11.824
Radeon 9800 XT (Catalyst 3.7)									300
GeForce FX 5900 Ultra (Detonator 52.14)									27,3 31,6
GeForce FX 5900 Ultra (Detonator 45.23)									26,9 23,0
16,7									1.600 11.200

Einstellungen: AMD Athlon 64 FX-51, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Nforce3 Mainboard
 (Quelle: www.anandtech.com)

Athlon 64

Die klügere Wahl?

Nachdem wir bereits in der vergangenen Ausgabe Fakten und Leistungsdaten zu AMDs 64-Bit-Generation ermittelt haben, folgen nun **klare Kaufempfehlungen, Praxis-Tricks und eine Übersicht der ersten Athlon-64-Mainboards.**

Seit der Markteinführung am 23. September zieren nach und nach Athlon-64-CPU's und entsprechende Mainboards die Händlerregale. Um aufrüstwilligen PC-Games-Lesern den Einstieg zu erleichtern, bieten wir auf den folgenden fünf Seiten aktuelle Hintergrundinformationen zu AMDs Athlon-64-CPU's, hilfreiche Praxis-Tipps aus unserem Testlabor sowie eine umfangreiche Marktübersicht der ersten Athlon-64-Mainboards mit klaren Kaufempfehlungen.

Die Technik der neuen AMD-Generation

Mit dem Athlon 64 hat AMD die erste 64-Bit-fähige CPU für den Heimanwender-Bereich im Sortiment. Dieser wird bekanntlich in zwei Versionen angeboten. Der Athlon 64 verfügt über ein Einkanal-Speicherinterface, der Athlon 64 FX kann dagegen auf ein Zweikanal-Speicherinterface zurückgreifen, wodurch die Speicherbandbreite erhöht wird. Daher ist die „FX“-Variante in Spielen ein wenig schneller als der „normale“ Athlon 64. Und wo wir gerade beim Speicher sind: Bislang wurde der Speichercontroller

in der Northbridge des Mainboards untergebracht. Bei AMDs 64-Bit-Prozessoren ist der Controller nun aber direkt in den Hauptprozessor integriert, wodurch Wartezeiten (Latenzen) beim Zugriff auf den Speicher deutlich verringert werden. Neben dieser Innovation sorgt vor allem der 1.024 kByte große L2-Zwischenspeicher (auch: L2-Cache) für eine gute Spieleleistung. Zum Vergleich: Aktuelle Pentium-4- und Athlon-XP-CPU's besitzen einen L2-Cache mit 512 kByte, ältere Athlon-XP-Modelle mit Thoroughbred-Kern sogar nur 256 kByte.

Server-CPU im Desktop-Gewand

Beim Athlon 64 FX für den Sockel 940 handelt es sich im Grunde um AMDs Opteron-Prozessor,

der schon seit mehreren Monaten eine 64-Bit-Unterstützung bietet. Dieser ist jedoch nicht für den Heimanwender gedacht und wurde bisher ausschließlich im Server-Bereich verwendet. Genau wie der Opteron kann der Athlon 64 FX mit gewöhnlichen Speichermodulen nichts anfangen, sondern benötigt teuren Registered-Speicher (auch: Buffered RAM). Während solche Speichermodule aufgrund ihrer geringen Fehleranfälligkeit in Server-Systemen zum Einsatz kommen, sind sie im Desktop-Bereich völlig unnötig und auch unnötig. Hinzu kommt, dass sie wesentlich mehr kosten als „normaler“ Markenspeicher. Auch die ersten Sockel-940-Mainboards sind mit rund 200 Euro Anschaffungspreis alles andere als preiswert, so dass man hier sehr

schnell sehr viel Geld loswird. Was kaum einer weiß: Anfang 2004 wird AMD voraussichtlich den Athlon 64 FX für den neuen Sockel 939 auf den Markt bringen. Dieser arbeitet mit ganz gewöhnlichem Speicher zusammen, das teure Registered RAM ist also nicht erforderlich. Erst wenn die Sockel-939-Variante des Athlon 64 FX in großen Stückzahlen und zu einem ordentlichen Preis verfügbar ist, wird die vermeintliche „Server“-CPU für Spieler interessant.

Athlon 64 - der Prozessor für Spieler

Als wesentlich sparschweinfreundlicher erweist sich der „normale“ Athlon 64. Trotz des Einkanal-Speicherinterfaces fällt der Leistungsunterschied gegenüber dem Athlon 64 FX bei gleicher Taktrate nur sehr gering aus. Auf- oder Umrüsten können zudem ihre DDR333- oder DDR400-Speichermodule weiterhin verwenden, Mainboards für den Athlon-64-Sockel 754 gibt es außerdem schon ab 140 Euro. Für den Athlon 64 spricht auch die Verfügbarkeit. Laut Internetgerüchten wird der Athlon 64 in deutlich größeren Stückzahlen produziert als der Athlon 64 FX für den Sockel 940, welcher zur Zeit tatsächlich kaum verfügbar ist. Erst der Athlon 64 FX für den Sockel 939 soll in größeren Stückzahlen auf den Markt kommen.

Chipsatz-Duell

Zur Veröffentlichung des Athlon 64 hielten bereits mehrere Hersteller entsprechende Platinen bereit. Erneut bestimmen dabei Nvidia und VIA das Bild. Der Hauptunterschied zwischen den Chipsätzen der beiden Rivalen liegt bei der Taktrate des Hyper-Transport-Links. Dieser verbindet bei Athlon 64 und Athlon 64 FX die CPU mit der Northbridge des Mainboards und löst so den klassischen Frontside-Bus (kurz: FSB) ab. VIA rühmt sich, mit dem K8T800 den einzigen Sockel-754-Chipsatz anzubieten, der den Hyper-Transport-Link mit 800 MHz DDR anspricht und somit voll ausreicht. Der Nforce3 von Nvidia erreicht diesen hohen Wert nicht. Dafür wurden North- und Southbridge des Mainboards in einem Chip vereint. Auf diese Weise sollen die Latenzen, die normalerweise bei der Kommunikation zwischen den beiden Mainboard-Komponenten anfallen, nicht mehr auftreten. Beide Chipsätze sind nicht nur für den Athlon 64, sondern auch für aktuelle Athlon-64-FX-CPU's (Sockel 940) geeignet. Entsprechende Sockel-940-Mainboards sind in der Regel deutlich teurer als Platinen für den Athlon-64-Sockel 754.

Kein eindeutiger Sieger

In unseren Spiele-Benchmarks mit Elite Force 2 und der UT 2003-Engine schenken sich beide Chipsätze nichts und liegen gleichauf. Zudem machen Nforce3 und K8T800 bereits einen erstaunlich ausgeprägten Eindruck – alle getesteten Platinen laufen erfreulich stabil. Die Kaufentscheidung sollten Sie also vorrangig vom Preis und der Ausstattung der jeweiligen Platine abhängig machen. Weitere Chipsätze für die neue AMD-Generation kommen demnächst von Ali, SiS und AMD. Bisher sind allerdings nur Mainboards mit VIAs K8T800 und dem Nforce3 von Nvidia verfügbar.

Auf den nächsten beiden Seiten finden Sie eine Marktübersicht von sieben Athlon-64-Boards mit Nvidia- oder VIA-Chipsatz sowie eindeutige Kaufempfehlungen.

DANIEL MÖLLENDORF

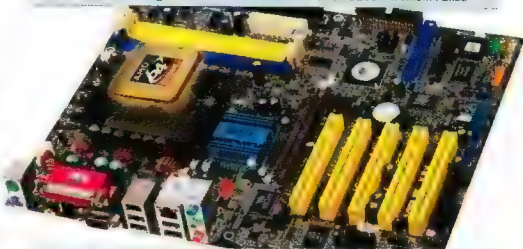
Aktuelle Athlon-64-Chipsätze im Vergleich

VIA bietet beim K8T800 den schnelleren Hyper-Transport-Link, der CPU und Northbridge verbindet. Nvidia integriert dagegen North- und Southbridge in einem Chip.

Chipsatz	Nforce3	K8T800
Hersteller	Nvidia	VIA
Northbridge	Nforce3 Pro 150	K8T800
Hyper-Transport-Link	4,8 GByte	6,4 GByte
AGP-Modi	AGP 4X, 8X	AGP 4X, 8X
Sockel	Sockel 754/940	Sockel 754/940
Southbridge	-	VT8237/8325CE
DMA	DMA/133	DMA/133
Serial ATA	2 SATA150	Bis 4 SATA 150
USB	6 USB 2.0/1.1	8 USB 2.0/1.1
LAN	10/100 MBit	10/100 MBit

Athlon 64 im Gepäck

Das Asus K8V Deluxe gibt es zusammen mit dem Athlon 64 3200+ in einem Paket.



Athlon-64-Prozessoren sind im Einzelhandel immer noch relativ rar. MSI und Asus tragen diesem Umstand Rechnung und bieten ihre Sockel-754-Mainboards zusammen mit einer CPU als Auftrags-Paket an. Das Paket aus dem Asus K8V Deluxe und einem Athlon 64 3200+ gibt es bei Alternate für 649 Euro. Ein CPU-Kühler fehlt diesem Bundle allerdings.

Für 629 Euro (Versandpreis) gibt es bei Atelco die Kombination aus dem MSI-Mainboard K8T Neo und einem Athlon 64 3200+ inklusive geeignetem Kühler. Der Preisvorteil bei den Mainboard-CPU-Bundles fällt zwar sehr gering aus, dafür ist die Verfügbarkeit vergleichsweise gut. Die beiden Mainboards mussten sich auch in unserer Sockel-754-Marktübersicht auf den folgenden Seiten beweisen.

Benchmarks: Athlon-64-Boards

UT-2003-Engine und Elite Force 2



Bei der Spielereistung liegen alle getesteten Mainboards gleichauf – die Unterschiede fallen fast in den Bereich der Messungsgeraugkeit. Ein Leistungsunterschied zwischen K8T800 und Nforce3 ist nicht zu erkennen. Die Performance ist also kein Kaufkriterium für aktuelle Athlon-64-Boards. Das SHD43+ krankt am verbogenen Vorserien-BIOS, das nicht in den Handel kommt.

Erstellung: Athlon 64 3200+, Radeon 9800 Pro, 512 MBte DDR400-Speicher, Windows XP Professional

Marktübersicht Athlon-64-Mainboards

Die ersten Mainboards für den Athlon 64 mussten
sich im **PC-Games-Testlabor** beweisen.

Mittlerweile sind Mainboards für den Athlon-64-Sockel 754 in größeren Stückzahlen verfügbar. Fünf K8T800-Boards und zwei Platinen mit Nforce3-Chipsatz haben wir gegeneinander antreten lassen. Gigabyte verfehlt mit dem K8VNPX auf Basis von Vias K8T800-Chipsatz nur knapp den Testsieg. Auffällig ist die herausragende Ausstattung mit SATA- und IDE-RAID, Gigabit-LAN und Dual-BIOS. In den prallvollen Karton hat Gigabyte offensichtlich alles gepackt, was das Lager hergibt: Vier Blenden mit USB-, Sound-, Firewire- und externen SATA-Anschlüssen liegen bei. Mit dem K8DPS-Modul (zusätzliche Kühlung für Spannungswandler) will Gigabyte für eine bessere Stabilität sorgen. Das BIOS bietet dafür alle wichtigen Übertastungsfunktionen, welche über die Tastenkombination „Strg“ und „F1“ erst freigeschaltet werden müssen. Das Layout des K8VNPX ist unproblematisch; lediglich der Lüfter auf der Northbridge stört.

Volle Packung und selbstständige Übertastung

Mit dem K8NNXP hat Gigabyte neben der K8T800-Platine K8VNPX ein Nforce3-Mainboard im Angebot. Dieses

verfügt über die gleiche Ausstattung wie das K8VNPX. Beiden Gigabyte-Platinen liegt Norton Internet Security und Easy Tune 4 bei. Damit lassen sich unter Windows FSB- und Speichertakt anheben und die CPU-Spannung regulieren. Das BIOS des Nforce3-Boards ist etwas schwächer als beim K8T800-Kollegen; beispielsweise hat das K8NNXP bei den Speichereinstellungen weniger Einstellungsmöglichkeiten.

Das K8T Neo von MSI setzt ebenfalls auf Vias K8T800-Chipsatz und besitzt mit SATA-RAID, Firewire und Gigabit-LAN eine starke Ausstattung. Erste Besonderheit der leuchtend roten MSI-Platine ist der Core-Cell-Chip: Mit der entsprechenden Software kann der Prozessor unter Windows übertastet werden; die Spannungen für CPU, Speicher und AGP sind eben-

falls einstellbar. Zweite Eigenart des K8T Neo: das so genannte Dynamic Overclocking, welches die CPU wahlweise zwischen ein und zehn Prozent übertastet, sobald diese (etwa bei Spielen) stark gefordert wird. Beim Layout gibt es nichts zu beanstanden.

Layout-Exoten

Das Layout des Epox 8HDA3+ besitzt hingegen ein paar Tücken: Direkt oberhalb vom Retention-Modul erschwert eine Gruppe von Kondensatoren den Kühlereinsatz. Die Position des AGP-Slots ist dagegen gut gewählt: Dieser steht etwas von den PCI-Steckplätzen entfernt, weshalb der oberste PCI-Slot nicht verloren geht, wenn eine Grafikkarte mit großem Kühler eingebaut wird. Bei der Ausstattung punktet die Epox-Platine mit sechs SATA-Anschlüssen (viermal RAID) und Diagnose-LEDs. Leider wurden nur zwei Speicherbänke auf der Platine untergebracht. Das BIOS macht auch Vollblut-Übertaster glücklich.

Testübersicht: 7 aktuelle Athlon-64-Mainboards im Test

Name:	K8V Deluxe	K8VNPX	K8NNXP	K8T Neo
Hersteller	Asus	Gigabyte	Gigabyte	MSI
Webseite	www.asus.com.de	www.gigabyte.de	www.gigabyte.de	www.msi-computer.de
Info	(02102) 9 59 90	(040) 2 53 30 40	(040) 2 53 30 40	(069) 40 89 30
Preis	€ 149,-	€ 189,-	€ 189,-	€ 166,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Chipsatz	K8T800	K8T800	Nforce3	K8T800
AGP-/PCI-Slots	AGPBx/5	AGPBx/5	AGPBx/5	AGPBx/5
Speicherart/Anzahl Bänke	3 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM
Mitgelieferte Software	PC Probe, Asus Update, PC-Clin, ScreenSaver, Win DVD	Norton Internet Security, DMI Viewer	Norton Internet Security, DMI Viewer	PC-Clin, Core Center, Live-Update
Sonstige Ausstattung	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Gigabit-LAN, Firewire, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Blende für SPDIF-In-/out, Instant Music	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Dual BIOS, Gigabit-LAN, Firewire-Blende, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Sound-Blende, K8DPS, ext. SATA	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Dual BIOS, Nforce3, Gigabit-LAN, Firewire-Blende, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Sound-Blende, K8DPS, ext. SATA	SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN, Firewire, IDE-Rundkabel, USB- und Diagnose-Blende
Frontside Bus	200-300	200-255	200-300	190-280
CPU-Multiplikator	Standard bis +0,3V (0,1V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025-0,05V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025-0,05V-Schritte)	100-115% (unregelmäßig)
CPU-Spannung (Schritte)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Spiele-Performance	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Teilbestanden
Stabilitätstest	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Overclocking	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Wertung	1,28	1,30	1,40	1,48
Kommentar:	Testesieger mit starker Ausstattung und umfangreichem BIOS zum guten Preis	Gute Alternative zum Testsieger mit herausragender Ausstattung	Ausgezeichnete Ausstattung wie beim K8VNPX, dafür schwächeres BIOS	Einfaches Übertakten dank Core Center, starke Ausstattung, relativ guter Preis



Asus K8V Deluxe: Das Rundumglücklich-Paket von Asus

Das K8T800-Mainboard von Asus überzeugt durch gute Ausstattung, Stabilität und ein starkes BIOS zum fairen Preis von 149 Euro.

Die Ausstattung des K8V Deluxe fällt Asus-typisch umfangreich aus: SATA- und IDE-RAID, Firewire, Gigabit-LAN sowie acht USB-Anschlüsse. Auch bei den sonstigen Beigaben lässt sich Asus nicht lumpen und versorgt den Käufer mit drei IDE- und zwei SATA-Kabeln, WinDVD, Asus Update, dem Diagnose-Tool PC Probe und dem Virusscanner PC-Cillin. Positiv: Die Speicherränge im BIOS bieten viele Einstellmöglichkeiten. Überblätterungswillige wird allerdings die lediglich in 0,1-Volt-Schritten veränderbare CPU-Spannung (VCore) stören – hier wäre eine feinere Einteilung wünschenswert. Dafür ist bereits AMDs Stromsparmaßnahme „Cool'n'Quiet“ integriert, welche CPU-Takt und Lüfterdrehzahl herunterregelt, sobald der Prozessor wenig beansprucht wird.

Fazit: Die umfangreiche Ausstattung und das einstellfreundliche BIOS sichern dem K8V Deluxe den Testesig. Mit 149 Euro ist es zudem noch ausgesprochen günstig.

Weitere Infos entnehmen
Sie unserer Wertungs-Tabelle.

Gesamtwertung: **1,28**



Aopen AK86-L: Preiswertes Mainboard mit guter Leistung

Das AK86-L bietet zwar die schwächste Ausstattung im Testfeld, mit 119 Euro ist die Aopen-Platine dafür deutlich günstiger als die Konkurrenz.

Aopen hat sich bei dem AK86-L für den K8T800-Chipsatz von VIA entschieden. Das Board-Layout macht einen aufgeräumten Eindruck – alle Anschlüsse sind problemlos zu erreichen. Die Ausstattung ist mit SATA-RAID, Gigabit-LAN und Norton Antivirus alles andere als spartanisch, nur beim Handbuch hat Aopen gespart: Ein farbig bedrucktes Falblatt erklärt die wichtigsten Funktionen. Das BIOS ist umfangreich und innovativ. In der Rubrik „Silent BIOS“ lässt sich die Lüfterdrehzahl für CPU- und Gehäuselüfter in Ein-Prozent-Schritten herunterregeln – gerade Silent-Fans freuen sich über dieses Feature. Negativ fällt die Speicherkennung auf: Nicht alle Test-Module ließen sich mit einer CAS-Latenz von 2 betreiben, obwohl diese dafür spezifiziert waren.

Fazit: Das AK86-L von Aopen ist eine gelungene K8T800-Platine mit starkem BIOS zum Sparpreis. Für unerschlagbare 100 Euro gibt es außerdem eine Variante ohne Gigabit-LAN.

Weitere Infos entnehmen
Sie unserer Wertungs-Tabelle.

Gesamtwertung: **1,72**

Im BIOS liegt auch die große Stärke von Leadteks K8N Pro. Im Menü „X-Bios II“ lassen sich CPU-, Speicher-, Chipsatz- und AGP-Spannung einstellen. Dafür patzt die Nforce3-Platine von Leadtek beim Layout: Der Floppy-Anschluss ist unter den PCI-Slots platziert und daher nur schwer zu erreichen. Die IDE-Anschlüsse sind ebenfalls so weit unten – in großen Towern könnte

es daher Probleme mit zu kurzen IDE-Kabeln geben.

Fazit:

Der Wettkampf unter den ersten Athlon-64-Mainboards endet mit einem klassischen Foto-Finish, bei

dem das K8V Deluxe nur knapp vor dem K8VNPX liegt. Da sich die Performance aller getesteten Athlon-64-Boards gleich, sind die Wertungsunterschiede sehr gering. Sparfüchse greifen zu Aopens AK86-L.

DANIEL MÜLLERDORF

Testübersicht: 7 aktuelle Athlon-64-Mainboards im Test

Name:	8HDA3+	K8N Pro	AK86-L
Hersteller	Epox	Leadtek	Aopen
Webseite	www.epox.de	www.leadtek.de	www.aopen.com.de
Info	(09241) 9 91 70	02405-424602	(01805) 55 91 91
Preis	€ 185,-	€ 179,-	€ 119,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Chipsatz	K8T800	Nforce3	K8T800
AGP-/PCI-Slots	AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5
Speicherart/-Anzahl/-Bänke	2x DDR400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM
Mitgelieferte Software	PC-Cillin, Norton Ghost, Magic Flash, Magic Screen, USDM (Diagnose-Tool)	Easy Tune II	Norton Antivirus, Silent Tek, Hardware Monitor, Erstore, Win DMI
Sonstige Ausstattung	Diagnose LED, SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN, aus-IDE-Kabel, Blende mit externem SATA-Anschluss und Gameport	SATA-RAID-Controller, 2x Gigabit-LAN, Firewire-Blenne, Skey	SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN
Frontseite Bus	200-250	200-300	200-255
CPU-Multiplikator	-	-	-
CPU-Spannung (Schritte)	1,350-1,750V (0,025V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025V-Schritte)	1,500-1,550V (0,025V-Schritte)
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Stabilitätsbesten	Bestanden	Teilbestanden	Teilbestanden
Overclocking	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Wertung	1,50	1,54	1,72
Kommentar:	Sechs SATA-Anschlüsse und gutes Über-taktier-BIOS, dafür Tickern beim Layout	Umfangreiche BIOS-Funktionen; unnötig umständliches Platinen-Layout	Preis-Tipp; starkes BIOS, allerdings Probleme mit Speicherkennung

Wichtige Fragen:

Athlon 64 oder Athlon 64 FX – welche CPU bietet mehr Leistung fürs Geld?

Der geringe Leistungsunterschied des Athlon 64 FX gegenüber dem Athlon 64 will mit einem Aufpreis von gut 60 Prozent teuer bezahlt sein. Zudem sind Athlon-64-FX-CPUs im Handel kaum verfügbar. Für Spieler ist der Athlon 64 die bessere Wahl.

Welcher Chipsatz ist besser: K8T800 oder Nforce3?

Bei diesem Chipsatz-Duell zwischen VIA und Nvidia gibt es keinen Gewinner. Ob auf dem Mainboard der K8T800 oder der Nforce3-Chip verbaut ist, spielt bei Performance, Stabilität und Preis keine Rolle.

Soll ich schon jetzt auf den Athlon 64 umsteigen?

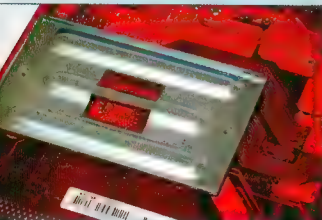
Der aktuelle Athlon 64 3200+ liegt bei Benchmark-Tests deutlich vor dem Athlon XP 3200+ und kann sich auch gegen den PAC mit 3.200 MHz durchsetzen. Momentan st. AMDs neuer Desktop-Prozessor derart noch zu teuer. Wer jetzt sparsam aufrüsten will, greift zum Athlon XP. Performancegerige wählen den PAC. In einigen Monaten wird der Athlon 64 günstiger und somit attraktiver sein.

Athlon 64 in der Praxis

Auch wenn die erste Generation der Athlon-64-Boards bereits einen ausgereiften Eindruck gemacht hat, sind **K8T800 und Nforce3 nicht frei von Problemen.**

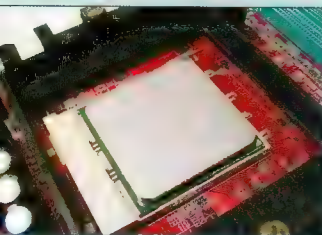
Einbau des Prozessor-Kühlers

Beim Athlon 64 wird der CPU-Kühler mit dem so genannten Retention-Modul befestigt – wir zeigen Schritt für Schritt, wie Sie einen Athlon-64-Kühler einbauen.



Die Rückplatte befestigen

In manchen Fällen ist das Retention-Modul nicht vormontiert, sondern muss erst noch angebracht werden. Verschrauben Sie den Plastik Rahmen mit der Metallplatte auf der Rückseite. Die Ausrichtung ist egal, da das Modul symmetrisch ist.



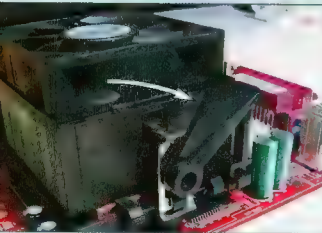
Prozessor einsetzen

Ziehen Sie den Hebel am CPU-Sockel nach oben. Setzen Sie nun den Prozessor ein. Achten Sie darauf, dass an einer Ecke ein Pin fehlt. Diese muss mit der Ausparung auf dem Sockel übereinstimmen. Drücken Sie den Hebel nach unten und bestreichen Sie die CPU dünn mit Wärmeleitpaste.



Kühler einsetzen

Befestigen Sie die rückwärtige Klammer mit einer Nase des Retention-Moduls. Mit welcher Seite Sie anfangen, ist egal. Bei manchen Mainboards wird der Einbau durch im Weg stehende Kondensatoren behindert. Diese biegen Sie ganz vorsichtig zur Seite.



Befestigung des Kühlers

Ziehen Sie die andere Seite der Klammer über die gegenüberliegende Sockel-Nase. Für einen sicheren Halt des Kühlers drücken Sie den Hebel vorsichtig nach unten, bis er in die Halterung einrastet. Vergessen Sie nicht, den CPU-Lüfter anzuschließen.

Die neuen Chipsätze von VIA und Nvidia haben Probleme mit gewissen Speicherkonfigurationen. Beispielsweise verweigern das K8T Neo von MSI, das K8NNXP von Gigabyte und die Leadtek-Platine K8N Pro den Dienst, sobald alle drei Speichersteckplätze mit DDR400-RAM bestückt werden und es sich bei dem Modul im dritten Steckplatz nicht um Markenspeicher handelt. MSI hält auf seiner Webseite eine Liste mit Speichermodulen bereit, mit denen DDR400-Vollbestückung möglich ist (PC-Games-WEBCODE: 23JF). Zudem wollten manche Testkandidaten seltsamerweise nicht mit der Audigy von Creative starten. Bei der Audigy 2 gab es hingegen keine Probleme im Test.

Blieben Sie aktuell

Gerade bei brandneuen Mainboards und Chipsätzen wie dem K8T800 und dem Nforce3 ist es wichtig, auf dem neuesten Stand zu bleiben. Das heißt: Installieren Sie die aktuellen Chipsatztreiber und führen Sie regelmäßige BIOS-Updates durch. Auf diese Weise werden kleinere Bugs ausgemerzt und Start-Schwierigkeiten überwunden. Beim K8T800 von MSI ist beispielsweise Dynamic Overclocking standardmäßig aktiviert. Das kann zu Problemen führen, da nicht jede CPU mit einer Übertaktung zu rechkommt. Erst ein BIOS-Update behebt dieses Problem. Zudem bringt eine neue BIOS-Version in manchen Fällen auch neue Features mit sich. So will MSI mit dem nächsten BIOS-Update die Stromsparmaßnahme Cool N' Quiet aktivieren.

Athlon 64 übertakten

Für manche PC-Bastler ist natürlich die Übertaktungsfähigkeit eines Prozessors ein wichtiges Kriterium. Der Athlon 64 bietet hier ein paar Besonderheiten, denn in der Athlon-64-Architektur gibt es keinen FSB im klassischen Sinne mehr. Stattdessen spricht man vom Referenztakt. Der Takt des Athlon 64 3200+ (2.000 MHz) setzt sich aus 200 MHz Referenztakt und einem Multiplikator von 10 zusammen. Während sich aktuelle Athlon-XP-CPU's relativ einfach über den Multiplikator übertakten lassen, ist dieser beim Athlon 64 festgelegt und lässt sich nicht verändern. Stattdessen muss der Referenztakt angehoben werden. Bei allen getesteten Mainboards wird dieser allerdings im BIOS nicht als Referenztakt, sondern weiterhin traditionell als FSB bezeichnet. Vielen Testkandidaten lag sogar ein Tool bei, welches die CPU unter Windows übertakten konnte. Je nach Mainboard geht eine Erhöhung des Referenztaktes auch mit einer Veränderung von Speicher-, AGP- und PCI-Takt einher, was zu einem instabilen System führen kann. Beispielsweise wird beim AK86-L von Aopen der Referenztakt unabhängig von den übrigen Komponenten angehoben. In unserem Test machte ein Athlon 64 3200+ lediglich einen realen Takt von 2.150 MHz mit.

DANIEL MÖLLENDORF



DAGEHT NOCH WAS!

Nur 6 von über 1000 Ideen für den besseren PC



Hitz-Ableiter

Das neue Kontaktmittel aus den USA für die beste Wärmeleitung zwischen CPU und Kühlkörper. Einfache Anwendung, geniale Kühlwirkung für jeden Prozessor.

Nanotherm PCM..... € 6,90



Still, Platte!

Die Top-Referenz in Schalldämpfung und Kühlung für 3,5" Festplatten bis 15.000 Umdrehungen. Für alle Anschlüsse (IDE, S-ATA, SCSI usw.) und alle Marken.

LeyFER Pro (rot oder schwarz)..... € 7,90



Airbrush Look in 10 Minuten

Gehäuse mit CaseWraps sind kaum von echter Airbrush-Arbeit zu unterscheiden. Das Verkleben ist ganz leicht und in wenigen Minuten erledigt. Über 60 Motive erhältlich!

CaseWraps Spezialfolie..... € 4,90



Gaming Gehäuse No.1

Das extracoolste Marken-Gehäuse für Gamer und das noch nichtmal teuer. Zwei leise Lüfter sind schon drin und die Frontblende gibt's auch in anderen Farben.

Chenbro Gaming Spider..... € 69,90



Mehr Licht, mehr Tasten.

Dieses Keyboard hat noch mehr als den Nummernblock: Funktionskeys für Office und Web. Und alles in coolem Blaulicht für Nachtmenschen. Natürlich abschaltbar.

Keyboard NightOwl Blue..... € 37,90



Immer informiert.

Diese grafischen Displays zeigen auch beim Zocken oder DVD-Gucken wichtige Infos schnell sichtbar an: Email-Eingang, Systemtemperatur, Uhrzeit bis hin zu Grafikeffekten.

Lost in Space LCD Displays..... ab € 89,90



frozen-silicon.de

freecall: 0800-0-FROZEN

(0800-0-376936)

14 Tage Rückgaberecht / bis zu 3 Jahre Garantie / günstige Versandkosten / ab 100 EUR frei Haus

ÜBERGANGSZEIT TFT-Monitore (rechts) werden technisch immer ausgereifter, während bei den schweren Bildröhren-Ko legen (links) die Entwicklung stagniert.

Generations- Wechsel

TFT-Monitore werden immer günstiger ... und besser. Unser Vergleichstest mit regulären Monitoren zeigt, **ob die schlanken LCD-Displays für Spieler geeignet sind.**

Sie sind extrem flach, sehr leicht und verfügen über immer niedrigere Reaktionszeiten. Dass TFTs auch für Spieler interessant sind, ist keine Neuigkeit. Wie gut aktuelle LCD-Bildschirme im Vergleich mit herkömmlichen Röhrenmonitoren abschneiden, zeigt unser Test.

Wieso denn TFT?

Wer im Physik-Unterricht aufgepasst hat, erinnert sich vielleicht noch an die Braun'sche Röhre. In ihr werden Elektronen in eine Richtung beschleunigt und auf eine Phosphorschicht geschossen. Genau an diesem Punkt bringen sie die Röhre zum Leuchten. Vier Magnetspulen lenken den Strahl schließlich ab und erzeugen so Zeile für Zeile ein Bild. PC-Monitore arbeiten schon seit Jahrzehnten nach diesem Prinzip, stellen aber vor allem Fans von LAN-Partys vor einige Probleme: Die Bildröhren sind sehr groß, schwer und verbrauchen eine Menge Strom.

Leichter, kleiner, besser

LCD-Monitore bestehen aus einer Kaltstoffleuchte, Flüssigkristallen und zwei Polarisationsfiltern. Jeder Filter lässt das Licht nur an Stellen durch, die auch mit Strom versorgt

werden. Anders als bei den Röhrengeräten müssen TFTs aber nicht jedes Bild Zeile für Zeile aufbauen. Deshalb flackern sie nicht und sind wesentlich augenfreundlicher. Davon abgesehen nutzen Flachbildschirme ihre Sichtfläche optimal aus, während bei CRTs (siehe Kasten „Was ist“) auf dieser Seite) je nach Bauart bis zu 1,5 Zoll nicht nutzbare Fläche wegen des Plastik-Gehäuses abgezogen werden müssen.

Licht und Schatten

LCD-Monitore haben gegenüber Röhrenmonitoren einen entscheidenden Nachteil. Aktuelle Flachbildschirme brauchen 16 bis 25 Millisekunden, um einen oder mehrere Pixel hell und wieder dunkel werden zu lassen – bei turbulenten 3D-Spielen können deshalb so genannte Schlieren entstehen. Röhrenmonitore schalten so schnell, dass das mensch-

liche Auge solche Verzögerungen nicht wahrnimmt. Außerdem zeigen CRTs alle möglichen Auflösungen, ohne das Bild unscharf darzustellen, während LCDs lediglich eine maximale und optimale Auflösung kennen. Jenseits davon wird das Bild entweder hochgerechnet (interpoliert) und entsprechend unscharf oder verkleinert angezeigt. Ein weiterer Nachteil von Flüssigkristallbildschirmen ist der geringe Blickwinkel, in dem der Kontrast zur Geltung kommt.

BERND HOLTSMANN

Was ist ...

CRT

(Cathode Ray Tube) Monitor, bei dem das Bild über einen Elektronenstrahl erzeugt wird.

TFT

(Thin Film Transistor) Ein Flachbildschirm, der mit Flüssigkristallen arbeitet.

Betrachtungswinkel

Werte, die angeben, bis zu welchem Blickwinkel (horizontal, vertikal) der Kontrast eines Flachbildschirms stabil bleibt.

Konvergenz

Besagt, wie genau die Elektronenstrahlen für die Farben Rot, Grün und Blau aufeinander treffen.

Röhrenmonitore

CRT-Monitore sind schwer und klobig. Trotzdem müssen sich die Vertreter der alten Schreibtisch-Garde **nicht vor der TFT-Konkurrenz verstecken.**

Der erste Testkandidat mit Bildröhre heißt 9KLR und kommt aus dem Hause AOC. Er besitzt eine sehr flache Bildschirmoberfläche und schafft bei einer optimalen Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten eine angenehme Bildwiederholffrequenz von 85 Hz. Über ein Rad greifen Sie im Handumdrehen auf alle Funktionen des Monitors zu – sehr praktisch. Die Signalstabilität beim Flackertest (schwarz/weiß) ist zwar hervorragend, dafür weist der 9KLR aber auch einige Mankos auf. Das Signalkabel ist zum Beispiel fest mit dem Monitor verbaut und die Bildgeometrie nicht voreingestellt. Außerdem zeigt der Monitor Schwächen bei der Bildschärfe und der Farbbrillanz.

Monitor mit Sehschwäche

Die Bildqualität des Sampo Alphascan 871 lässt stark zu wünschen übrig. Zwar sind die Einstellungen zur Bild-Geometrie in den Standard-Auflösungen gut und die Farbbrillanz ganz okay, dafür lässt die Konvergenz zum Bildschirmrand nach. Ein weitere

res Manko ist die Bildschärfe, denn selbst in niedrigen Auflösungen konnten wir kleine Schriftarten kaum lesen. Offensichtlich ist der Alphascan 871 kein schlechtes Gerät, aber leider auch kein sehr gutes.

Der kann sich sehen lassen

Im Vergleich zu Sampo macht Hyundai mit dem Imagequest Q910 vom Fleck weg einen besseren Eindruck. Der Monitor verfügt auch über eine flache Oberfläche, allerdings ist die Bild-Geometrie gleich beim ersten Einschalten für die meisten Auflösungen und Bildwiederholffrequenzen eingestellt. Als „gut“ bewerten wir die Konvergenz und Farbbrillanz des Monitors. Selbst bei der hohen Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten bleibt das Bild noch scharf und deutlich. Das Bildschirmmenü lässt sich sehr leicht bedienen, ist aber nicht so komfortabel wie das des Testsiegers NEC Multisync FE991SB. Dieses Gerät stellen wir Ihnen in einem ausführlichen Einzeltest auf dieser Seite vor. BERND HOLTSMANN



NEC Multisync FE991SB: Der beste Röhrenmonitor

Perfekte Geometrie, gute Bildschärfe und Farbbrillanz machen den FE991SB zum Testsieger der Bildröhren-Fraktion.

Anders als seine CRT-Kollegen setzt NECs Multisync FE991SB nicht auf eine Loch-, sondern auf eine Streifenmaske. Zwei dünne, horizontal verlaufende Kupferdrähte auf dem Bildschirm sorgen für ein stabileres und kontrastreicheres Bild als das von Lochmasken Monitoren. Bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln schafft das Gerät ergonomische 85 Hertz. Dass die Kontrast-Leistung des FE991SB so positiv auffällt, liegt neben der Streifenmaske aber auch an einer zusätzlichen Helligkeitstechnik. Spielern bringt der Zusatz-Kontrast vor allem in dunklen Ego-Shootern und Actionspielen Vorteile. In den Bereichen Bildschärfe, Farbbrillanz, Bildstabilität und Konvergenz schneidet der NEC gut ab. Einziger Kritikpunkt ist das fest im Monitor verbaute Signalkabel.

Weitere Infos entnehmen Sie der Wertungs-Tabelle unten

Gesamtwertung: **1,93**

Aktuelle Röhrenmonitore im Vergleichstest

Name:	Multisync FE991SB	Imagequest Q910	9KLR	Alphascan 871
Hersteller/Preis:	NEC/ca. € 319,- 089-996990	Hyundai/ca. € 249,- 08145-9040	AOC/ca. € 199,- 030-6840990	Sampo/ca. € 249,- 0031-104730844
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
Anschlüsse:	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)
Maskenart/ Punktabstand:	Streifen/0,25 - 0,27 mm	Loch/0,25 mm	Loch/0,25 mm	Loch/0,25 mm
Gewicht/sichtbare Diagonale:	23 kg/45,3 cm	20 kg/45,8 cm	20 kg/45,7 cm	25 kg/45,7 cm
Maximale Auflösung:	1.792x1.344 bei 68 Hz	1.600x1.200 bei 85 Hz	1.600x1.200 bei 75 Hz	1.600x1.200 bei 85 Hz
Geometrie/Konvergenz:	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Gut/Befriedigend bis Gut	Gut/Befriedigend bis Gut
Bildschärfe:	Gut bis Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend
Bedienung des Monitors:	Gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend
Farbbrillanz:	Gut bis Sehr gut	Gut	Befriedigend bis Gut	Gut
Bildstabilität:	Gut bis Sehr gut	Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Sehr gut
Wertung:	1,93	2,02	2,28	2,47
Kommentar:	Sehr gute Geometrie-Eigenschaften und Farbbrillanz	Monitor mit erstklassiger Bildstabilität und Geometrie	Gutes Gerät mit sehr einfach zu bedienendem Menü	Unschärfer Monitor, für Spieler nicht empfehlenswert

Flachbildschirme

TFT-Monitore sind schon lange keine Luxus-Artikel mehr. Wir stellen

Ihnen vier günstige Modelle bis 489 Euro vor.



Acer AL1721: Schlanker Spiele-Spezialist

Acers TFT mit der niedrigsten Reaktionszeit im Testfeld räumt ab.
Prädikat: Besonders spielfähig!

Acers Beitrag zu unserer Monitor Marktübersicht ist der Knüller. Der AL1721 verfügt über ein internes Netzteil und kann als einziger Test TFT sowohl per RGB (D-Sub) als auch DVI-D an den PC angeschlossen werden. Durch den DVI Anschluss erreicht der Monitor in puncto Bildschärfe sogar die Note „sehr gut“. Helligkeitsverteilung und Farbrichtigkeit sind „gut“, das umständliche Bildschirmmenü verdient nur ein „Befriedigend“. Die extrem niedrige Reaktionszeit von 17 Millisekunden ist für Spieler besonders interessant. Mit einem so niedrigen Wert konnte der Acer TFT als Einziger Action-Adventures ohne Schlieren darstellen. Die Liste der Negativpunkte bleibt dagegen vergleichsweise klein. Der Betrachtungswinkel ist mit 140 Grad nur befriedigend und die Energieaufnahme mit 33 Watt für ein LC-Display zu hoch. Optisch mag der AL1721 nicht viel hermachen, aber wie so oft zählen die inneren Werte.

Weitere Infos entnehmen
Sie der Wertungstabelle unten.

Gesamtwertung: **1,84**

Der erste Flachmann im Test ist gleichzeitig auch der günstigste. Leider hat Hersteller Xelo beim SP1702 das Anschlusskabel für die Grafikkarte fest mit dem Monitor verbunden. Immerhin lässt sich das externe Netzteil dank des langen Kabels bequem unter dem Tisch parken. Bei einem Kombinationstest aus drei Farbmischungen und Schwarz-Weiß konnten wir eine Reaktionszeit von 23 Millisekunden feststellen. Für Elite Force 2 reicht das allerdings nicht aus, denn der Ego-Shooter war nur bedingt spielbar. Der SP1702 verdient sich zwar den Preistipp-Award, ist für Spieler aber nicht zu empfehlen.

Ausstattung ausgezeichnet

Der Iiyama ProLite E430S wurde offensichtlich für den Büro-Einsatz konzipiert. Für Spieler sind die beiden eingebauten Lautsprecher (jeweils 1,5 Watt) wegen ihres mageren Klangs jedenfalls absolut unbrauchbar. Auf der Rückseite des Gerätes können Sie den PC per RGB-Kabel anschließen, ein DVI-Eingang fehlt allerdings. Beim Reaktionszeit-Check erreichte das Display einen guten Wert von 20 Millisekunden. Für Spiele ist der E430S etwas besser geeignet als Xelos SP1702.

Die Spieler-Empfehlung

Etwas günstiger und auch schneller ist der S730 von CTX. Das offiziell mit 16 Millisekunden ausgewiesene Display erreichte in unserem Test eine Reaktionszeit von 18 Millisekunden. Subjektiv macht der LCD-Monitor einen sehr guten Eindruck, da selbst hektische Actionspiele ohne störende Schlieren spielbar sind. Die Helligkeitsverteilung ist zwar gut, aber rüchert perfekt, denn am Rand leuchtet der Monitor etwas heller als in der Bildschirm-Mitte. Gute Noten bekommt der S730 für Bildschärfe und Farbbrillanz, auch das Bildschirmmenü lässt sich einfach bedienen. Alles in allem ein empfehlenswerter Flachbildschirm für Spieler, der sich im Testfeld dem Acer AL1721 (siehe Einzeltests) geschlagen geben musste.

CRT gegen TFT: Das Fazit

Die beiden TFT-Monitore Acer AL1721 und CTX S730 liegen in der Kategorie Bildqualität und Spielverträglichkeit gleichauf mit den getesteten Röhrenmonitoren. Unser Tipp: Bevor Sie sich einen riesigen CRT kaufen, investieren Sie Ihr Geld in einen LCD mit niedriger Reaktionszeit.

BERND HOLTSMANN

Aktuelle Flachbildschirme im Vergleichstest

Namen:	AL1721	ProLite E430S	S730	SP1702
Hersteller/Preis:	Acer/ca. € 489,-	Iiyama/ca. € 479,-	CTX/ca. € 449,-	Xelo/ca. € 389,-
Info-Telefon:	04102-4880	0800-1003435	0519-5489160	06198-58063
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Anschlüsse:	D-Sub, DVI-D	D-Sub	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)
Reaktionszeit (Herst./gemessen):	16 ms / 17 ms	25 ms / 20 ms	16 ms / 18 ms	25 ms / 23 ms
Auflösung/Pixel-Abstand:	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Gewicht/sichtbare Diagonale:	5,0 kg/43,3 cm	4,2 kg/43,4 cm	5,0 kg/43,2 cm	4,3 kg/43,2 cm
Helligkeitsverteilung:	Gut bis Sehr gut	Befriedigend bis Gut	Gut	Befriedigend bis Gut
Bildschärfe:	Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut
Bedienung des Menüs:	Befriedigend bis Gut	Gut	Gut	Ausreichend
Farbbrillanz:	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut	Gut
Wertung	1,84	1,99	2,00	2,27
Kommentar:	Actionspiel-freundlicher TFT mit schneller Reaktion	Hoher Preis und etwas langsamer als der Testleiter	Gute Bildeigenschaften und niedrige Reaktionszeit	Etwas träge, für Strategie- und Sportsplele aber okay

ChristmasStar

Kinogutschein oder 5-Sterne-Ticket: Die Geschenkidee

Ideal zum Verschenken oder selbst behalten – das 5-Sterne-Ticket* oder der Kinogutschein in der silbernen Filmdose zaubert ein Strahlen in jedes Gesicht.

Weihnachtszeit ist Kinozeit.
Wir wünschen ein frohes Fest!



* leider noch nicht in den Village Cinemas erhältlich



+++ 97 x in Deutschland +++ Newsletter, alle Filme und alle Infos: www.cinestar.de +++

Unter www.cinestar.de bestellen Sie Ihre Kinogutscheine online



Audigy 2 ZS Platinum Pro

Im Vergleich zur Audigy 2 hat Creative bei der ZS Platinum Pro nur wenig verändert. Die Audio-Wandler der Soundkarte wurden überarbeitet, so dass alle Kanäle 24 Bit/96 kHz unterstützen. Heimkino-Fans werden sich über die neue 7.1-Unterstützung freuen. In Spielen berechnet die ZS Platinum Pro räumliche Effekte über die EAX-Schnittstelle und kann sie wahlweise auf einem 5.1-, einem 6.1- oder einem 7.1-Boxensystem ausgeben. An der beigelegten Anschlussbox befinden sich alle Sound-Anschlüsse, digitale Schnittstellen und der Empfänger für die praktische Fernbedienung. Im Test mit dem beigelegten Spiel **Tomb Raider: Angel of Darkness** klingen die EAX-Effekte erstklassig, auch wenn die Gesamt-Performance des Rechners dadurch um rund zehn Prozent sinkt. Besonderes Lob gebührt Creative für die umfangreiche Steuerungssoftware Media Source 2. Vorbildlich: Ein eingebauter Kalibrierungsassistent hilft auf Wunsch sogar bei der richtigen Platzierung der Boxen. BERND HOLTSMANN



TESTURTEIL AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 249,-
TEL.	00353-14380000
AUSSTATTUNG	1,45
EIGENSCHAFTEN	1,30
LEISTUNG	1,40

FAZIT: Kombiniert exzellenten Klang mit guter Steuerungssoftware und Ausstattung.

WERTUNG

1,39

Creative Inspire T7700

Das brandneue 7.1-Boxensystem von Creative ist für den Anschluss an die Audigy 2 ZS Platinum Pro (siehe Test auf dieser Seite) wie geschaffen. Die sieben Satelliten wurden im Vergleich zur früheren Inspire-Serie kräftig überarbeitet und der Subwoofer sogar komplett neu entwickelt. Während die Front-Satelliten und der Center-Lautsprecher jetzt mit getrennten Hoch- und Mitteltönen arbeiten, unterstützte Creative den vier rückwärtigen Boxen nur einen Mitteltöner. Im Bereich Ausstattung lässt man sich nicht lumpen und legt für alle Satelliten das passende Kabel (zwei bis sieben Meter) bei. Steht die 92 Watt starke Anlage erst einmal, lässt sie sich über eine Kabelfernbedienung steuern. Den Klangtest besteht das Inspire T7700 mit Bravour: Die Satelliten klingen klar und sauber, der Subwoofer verzerrt auch bei hoher Lautstärke nicht. Für 149 Euro ist das T7700 das aktuell beste Mehrkanal-Boxensystem im Handel. BERND HOLTSMANN



TESTURTEIL INSPIRE T7700

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 149,-
TEL.	00353-14380000
AUSSTATTUNG	2,35
EIGENSCHAFTEN	1,85
LEISTUNG	1,75

FAZIT: Sehr guter Klang, gute Verarbeitung und kompatibel zu 5.1- und 6.1-Soundkarten

WERTUNG

1,89

Microsoft Wireless Desktop Elite

Hinter dem prunkvollen Namen Wireless Desktop Elite verbirgt sich ein Paket aus zwei kabellosen Microsoft-Geräten: ein Keyboard mit schwarz-transparenten Tasten und eine ebenfalls schwarze Maus. Die Tastatur ist sehr gut verarbeitet, allerdings hat Microsoft den Tastenblock oberhalb der Pfeiltasten verändert. Gerade Vielschreiber müssen sich deshalb erst an das neue Layout gewöhnen. Als Entschädigung gibt's eine gepolsterte Handablage, die mit Kunstleder veredelt wurde – ein echter Hingucker. Mindestens ebenso interessant sind die fünf programmierbaren Favoritentasten und das neuartige Mausrad, das sich auf der linken Seite der Tastatur befindet und es Ihnen ermöglicht, nicht nur vertikal, sondern auch horizontal zu scrollen. Die optische Maus hat dasselbe Rad plus fünf weitere Tasten. Im Shooter-Härtestest gab es weder Aussetzer noch spürbare Funk-Verzögerungen. Sogar schnelle Bewegungen setzt die Maus sofort auf dem Bildschirm um. BERND HOLTSMANN



TESTURTEIL WIRELESS DESKTOP ELITE

HERSTELLER	Microsoft
PREIS	Ca. € 99,-
TEL.	01805-672255
AUSSTATTUNG	1,50
EIGENSCHAFTEN	1,55
LEISTUNG	1,60

FAZIT: Recht teuer, aber wegen der besonders guten Leistung für Spieler empfehlenswert.

WERTUNG

1,57

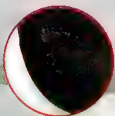
WIR HABEN DAS KABEL ABGESCHAFFT. UND DIE STROMVERSCHWENDUNG GLEICH MIT.

Die neuen kabellosen Microsoft Desktops. Jetzt mit maximaler Batterielebensdauer.

Freiheit zum Anfassen.

99,00 €

Preis inklusive Steuer und Versand



Das einzigartige ergonomische Design und die gepolsterte Handballenauflege im Leder-Look ermöglichen ein entspanntes Arbeiten.



NEU Mit dem 4-Wege-Scrollrad nicht nur nach oben und unten, sondern auch nach rechts und links scrollen - praktisch beim Einsatz von Internet Explorer und Excel.



Persönliche Favoriten-Tasten sorgen für einen schnelleren Zugriff auf wichtige Dateien und Webseiten. Das Programmieren ist so einfach wie beim Autoradio.

Microsoft®
Wireless
Optical Desktop Elite

www.intellimouse.de



Asus Radeon 9800 XT

Mit der **Radeon 9800 XT** bietet Asus erstmals eine Grafikkarte mit **ATI-Grafikchip** an. Der **256 MByte** große Speicher der Platine arbeitet mit **365 MHz DDR** (Radeon 9800 Pro: 380 MHz Chip-, 350 MHz DDR Speichertakt). Auf unserem Testmuster lief der Grafikchip allerdings nicht mit geplanten **412 MHz**, sondern nur mit **405 MHz**. Die auf der Verpackung angepriesene dynamische Chip-Übertaktung namens **Overdrive** funktionierte ebenfalls nicht. In unseren Benchmarks liegen **Radeon 9800 Pro** und **9800 XT** dennoch gleichauf. Bei Kantenglättung und anisotroper Filterung geht das neue Modell sogar um **5 Prozent** in Führung. In dem Karton befinden sich neben einem **Software-DVD-Player**, die **OEM-Version** des **Action-Spiels Gun Metal** und eine Verteilerbox für den TV-Eingang. Klare Ausstattungs-Highlight ist der Gutschein für **Half-Life 2**. Aufgrund der fehlenden Features ziehen wir trotzdem eine halbe Schulnote (0,5) von der Gesamtwertung ab. Asus hat versprochen, die Mängel zu beheben.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL RADEON 9800 XT

HERSTELLER	Asus
PREIS	Ca. € 599,-
TEL.	02102-95990
AUSSTATTUNG	1,4
EIGENSCHAFTEN	1,2
LEISTUNG	1,1

FAZIT: Bli, derzeit schnellste Grafikkarte. Allerdings töben technische Mängel das Bild.

WERTUNG

1,66

mTw-Mousepad

Die Wahl des richtigen Mousepads ist für Spieler heikel: Mäuse mit optischem Sensor dürfen auf der Unterlage keine Aussetzer erzeugen, das Pad sollte leicht zu reinigen und der Bewegungswiderstand möglichst gering sein. In Zusammenarbeit mit dem bekannten Clan mTw hat sich der Zubehör-Lieferant GamersWear darangemacht, solch ein Mousepad zu entwickeln. Das Ergebnis ist pechschwarz, knapp **30x24 Zentimeter** groß und nur **drei Millimeter** hoch. Es besteht aus einem biegsamen, aber trotzdem robusten Kunststoff, der einen überraschend geringen Reibungswiderstand bietet. Eine Maus mit sauberen Kontakten lässt sich auf dem **mTw-Mousepad** federleicht hin und her schieben. Im Praxistest mit aktuellen optischen Mäusen von Microsoft, Logitech und einer Kugelmaus von Terratec (Mystify Razer Boomslang 2100) lieferte die flache Maus-Unterlage sehr präzise Ergebnisse. Es kam zu keinen Rucklern – so mögen es PC-Spieler.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL MTW-MOUSEPAD

HERSTELLER	GamersWear
PREIS	Ca. € 23,-
TEL.	0821-9079613
AUSSTATTUNG	2,15
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,3

FAZIT: Riesig und robust. Wegen des niedrigen Widerstandes groß für manche Mainboards.

WERTUNG

1,53

CoolerMate Icecube

Der Hybrid-Kühler aus Kupfer und Aluminium ist für **AMD-Prozessoren** im **Socket-A-Format** geeignet. Auf der Unterseite erkennt man einen massiven Kupferblock, der direkt auf der CPU sitzt. Die dort entstehende Hitze wird über zwei so genannte Heatpipes zum oberen Abschnitt des Kühlers transportiert. Dort befinden sich Lamellen aus Kupfer und Aluminium sowie ein seitlich angebrachter **80-Millimeter-Lüfter**. Die Kühlleistung des **Icecube** reicht selbst für einen **Athlon XP 3.200+** aus. Wegen des Gewichts von **550 Gramm** müssen Sie das Gerät allerdings vor jedem Transport abmontieren. Die Lautstärke hält sich übrigens in Grenzen. Im regulären **12-Volt-Betrieb** maßen wir noch hörbare **2,0 Sone**. Bei **7 Volt** waren es nur noch flüsterleise **0,5 Sone**, allerdings erhöhte sich die CPU auf bis zu kritische **70 Grad**; Gehäuselüfter sind also Pflicht. Ein sehr großes Problem ist die Größe des **Icecube**, denn er lässt sich nicht auf jedem Mainboard problemlos verbauen.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL ICECUBE

HERSTELLER	CoolerMate
PREIS	Ca. € 43,-
TEL.	0911-9992750
AUSSTATTUNG	2,6
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,3

FAZIT: Riesig und großer Kühler für Socket-A-Prozessoren. Zu groß für manche Mainboards.

WERTUNG

2,41

The Hercules logo is located in the top left corner, featuring the brand name in a stylized font within a dark rectangular frame with a decorative border.The text 'XPS 2.100 SILVER' is positioned at the top center, identifying the product model. The background of the entire advertisement is a detailed, artistic rendering of a green steam engine, with various mechanical components like pistons, valves, and hoses visible. The Hercules speaker systems are integrated into this theme, with some components appearing as if they are part of the engine's machinery.The text 'XPS 510 CLASSIC' is located in the upper left quadrant, identifying another product model. It is placed above an image of the XPS 510 Classic speaker system, which includes a large central subwoofer and several smaller satellite speakers.The text 'XPS 5.100 SILVER' is positioned in the middle right section, identifying the main product being advertised. It is placed above an image of the XPS 5.100 Silver speaker system, which features a large subwoofer and multiple satellite speakers.The text 'MUSE Pocket USB' is located in the lower left quadrant, identifying the sound card. It is placed above an image of the MUSE Pocket USB sound card, which is a small, cylindrical device.

SOUND STATT LÄRM: OHRGASMEN!

Sound satt mit der neuen Generation von Hercules. Das XPS 5.100 ist ein 5.1-Boxensystem der High-End-Klasse. 90 W Dauerleistung insgesamt sprechen eine deutliche Sprache, aber auch Klang und Design kommen nicht zu kurz. Magnetische Abschirmung der Satelliten, hölzernes Sub-Gehäuse und lautlose Passivkühlung der Endstufe sind nur einige Features. Als 2.1-Ausgabe bietet das XPS 2.100 Perfektion in stereo.

5.1 zum Einstiegspreis ist die Domäne des XPS 510 Classic - ohne faule Kompromisse beim Klang.

Und wer liefert den passenden Sound? Die Muse Pocket USB ist eine vollwertige 5.1-Soundkarte im praktischen Metallgehäuse mit USB-Anschluß und einem griffigen Lautstärkeregler.



Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Füllfaktor/Chip/Steuerung	Wertung
G4T4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,1
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 190,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 90,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Techyon Rad 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 90,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 160,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Füllfaktor/Chip/Steuerung	Wertung
Radeon 9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	412/365 MHz (DDR)	1,1
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,22
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,24
FX5900L-VTD256	MSI	Radeon FX 5900 Ultra	Ca. € 639,-	450/425 MHz (DDR)	412/365 MHz (DDR)	1,32
Envyfour Radeon 9800 Pro	Ematic/HIS	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,35
Ultra/1800 XP Golden Sample	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 639,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	1,35

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Herz.-Frequ.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 230,-	D-Sub	30-98 kHz	1,6
AL1721	Acer	17" LCD	€ 489,-	D-Sub, DVI	nicht relevant	1,84
ResScan T565	Elm	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 1059	Philips	19"	€ 359,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 10720	Philips	17"	€ 280,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleso C1M5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	nicht relevant	1,9
HM930DF	Cyrix	19"	€ 380,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	ITX	15" LCD	€ 300,-	D-Sub	nicht relevant	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 370,-	5,1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 2100	Creative	€ 250,-	2,5	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4,1	400 Watt	Analog	1,4
Z-680	Logitech	€ 250,-	4,1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6,1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4,1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digheatre D15	Videologic	€ 550,-	5,1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 5100	Creative	€ 330,-	6,1	450 Watt	Analog	1,6

MAÜSE

Modell	Hersteller	Preis	Taste	Schnittstelle	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 65,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 48,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 40,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 40,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer 3.0	Microsoft	€ 90,-	6 + Scrollrad	USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Isauch	Logitech	€ 20,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EuroMinX Laucht-Keybord	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 45,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 50,-	Mittel	PS/2	1,8

SCHNURKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 250,-	EAX AHD, ASD	1,39
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 200,-	EAX AHD, ASD	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 100,-	EAX AHD, ASD	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 50,-	EAX ASO 1.0	1,7
DMX 6Fire II	Terratec	€ 130,-	EAX, ASD 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese eine jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisaufgabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Angebietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufrüstbar sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC

€ 1079,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 167,-	www.komatelektronik.de	07159-943111
Kühler	Notisilbercool NF-Acup Silent II	€ 40,-	www.notisilbercool.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7M2 Delta-L (NForce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Terminator 2x 256 MByte DDR400, CL2,5	€ 92,-	www.chiptan-er.de	0531-2819913
Grafikkarte	Gigabyte Radeon 9600 Pro, 128 MByte	€ 190,-	www.msi.com/connect	01835-103780
Soundkarte	Horolotes Fortissimo II	€ 50,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 78,-	www.norstat.de	0700-66775480
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.chieftan.de	07157-535399
Gehäuse	Chieftec SC-601	€ 80,-	www.pc-ebau.de	0811-9992750

DER EINSTEIGER-PC

€ 817,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.forskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 61,-	www.pc-ebau.de	0811-9992750
Mainboard	Chameleon 7N13 (NForce2 400)	€ 74,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 47,-	www.norstat.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Radeon Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.norstat.de	03831-30380
Festplatte	Seagate ST360011A (60 GByte)	€ 77,-	www.alternate.de	01805-905040
Netzteil	Chieftec AP350-X mit 12mm-Lüfter	€ 50,-	www.b-w-bug.de	05187-300604
Gehäuse	Interloch Phoenix	€ 85,-	www.computerkurse.net	08187-732200

DER HIGH-END-PC

€ 2.743,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,2 GHz	€ 648,-	www.norstat.de	0700-66775480
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 49,-	www.alternate.de	01805-905040
Mainboard	Asus P4C800-Deluxe (Cenoteon)	€ 195,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 256 MByte DDR400, CL2	€ 208,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro U.E., 256 MByte	€ 571,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Sonic Blaster Audigy 2	€ 71,-	www.funcomputer.de	08331-6245860
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 204,-	www.mindcube.de	05932-30480
Netzteil	Be Quiet! BPT 425W	€ 79,-	www.pc-ebau.de	0811-9992750
Gehäuse	NF-Chieftan 901 (Schalldämmung)	€ 140,-	www.blackbox.de	05187-300604

* Singlechannel-Version des NForce2 Ultra 400



**MELDE DICH ZUR GIGA LIGA AN
WERDE DER CHAMPION
GEWINNE DEN GRAND SLAM
UND FETTE PREISE!!!**



GRAND SLAM LIGEN:

Counter Strike **CS**

WarCraft III Frozen Throne **III**

FIFA 2003 **FIFA**

StarCraft: Brood War **SC**

Worms World Party **W**

MotoGP **GP**

JETZT auf GIGA.DE

GIGA GAMES jeden MO bis FR 22 Uhr bis 0 Uhr auf NBC Europe

WINGS OF HONOUR DVD

In der Demoversion zur actionreichen Flugsimulation **Wings of Honour** dürfen Sie Ihr fliegerisches Können in einer Mission unter Beweis stellen. Ihr Ziel: Zusammen mit Ihrer Staffel alle feindlichen Flugzeuge sowie drei Zeppeline vom Himmel holen. Wichtigstes Equipment bei diesem Einsatz: ein Joystick.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Ⓜ	Relativabschuss
Ⓢ	Bombenabwurf

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	90 MB

TIGER WOODS PGA TOUR 2004 DVD

An der erstklassigen Optik des Vorgängers hat sich wenig geändert, stattdessen kann **Tiger Woods 2004** mit neuen Golfern sowie noch mehr Kursen aufwarten, darunter auch zwei Fantasie-Parcours. Außerdem gibt es einen Spielereitler sowie noch mehr Spielmodi, darunter erweiterte Mehrspieleroptionen sowie einen Karrieremodus.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.100, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	120 MB

CHAOS LEGION DVD

Mit gewaltigem Schwert metzeln Sie sich durch riesige Monsterhorden und dürfen sich dabei auf die Unterstützung mächtiger Wesen freuen. In den Levels, die allesamt auf Gothic-Look getrimmt sind, liegen viele Gegenstände verstreut, die Sie bei Ihrem Kampf gegen das Böse gut gebrauchen können. Also immer alles schön absuchen!

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.200, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	300 MB

TOP-DEMO
EMPIRES: DIE NEUZEIT DVD

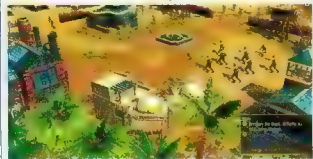
In **Empires: Die Neuzeit** dürfen Sie 1.000 Jahre Kriegsgeschichte nachspielen. In der Demo können Sie im Mehrspieler-Modus mit drei Völkern auf zwei Karten und in zwei Spielmodi im Zweiten Weltkrieg gegen Freunde antreten. Zusätzlich steht Ihnen ein Einzelspieler-Szenario zur Verfügung, in welchem Sie eine Mission der General-Patton-Kampagne testen dürfen, die ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	350 MByte

TOP-DEMO
PRO EVOLUTION SOCCER 3 DVD

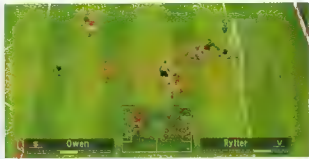
König Fußball regiert die Welt – und diese Simulation ab sofort auf dem PC, und zwar obwohl EA mit FIFA 2004 das beste FIFA aller Zeiten abgeliefert. In unserer Demo können Sie zwei fünfundfünfzig Halbzettel lang die spielerische Brillanz von Konami's Herausforderer genießen. Zur Wahl stehen zwei Stadien und die Nationalmannschaften von Deutschland, Italien, Spanien und England. Nicht alle Daten sind bei PES 3 original, aber was macht das schon bei so einem Gameplay?

SPIELSTEUERUNG

Die Spielsteuerung ist frei konfigurierbar.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	264 MByte



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER DVD

Mace Griffin Bounty Hunter ist ein Mix aus Ego-Shooter und Sci-Fi-Action im Stile von Wing Commander oder Freelancer. Sie spielen einen ehemaligen Ranger, der als Kopfgeldjäger eine Verschwörung aufdeckt. Die Demo beinhaltet jeweils einen Boden- und Weltraumabsatz, bei denen Ihr Ziel darin besteht, sämtliche Gegner auszuschalten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Ⓜ	Vorwärts
Ⓢ	Rückwärts
Ⓢ	Rechts
Ⓢ	Links
Ⓢ	Springen
Ⓢ	Schießen
Ⓢ	Sekundäre Waffenfunktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.000, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.600 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	140 MB

AB-18-EDITION PC GAMES AB-18-EDITION DVD

2 TOP-DEMOS | CALL OF DUTY: BURNVILLE & DAWNVILLE

Diesen Monat haben wir mit den beiden Demos zum Zweiten Weltkriegs-Shooter **Call of Duty** ganz besondere Leckerbissen für unsere Ab-18-Abonnenten in der **Burnville**-Demo ist ein ganzer Level komplett spielbar. Dabei gilt es, mit seiner Einheit unter dem Kommando von Captain Foley, eine Flugabwehrstellung in dem französischen Dörferchen Sie. Mehr Eglise zu zerstören. In der zweiten Demo **Dawnville**, die unmittelbar an das Geschehen anschließt, verfolgen Sie sich in der Dorfkirche gegen einen Sturmangriff und haben mit dem Scharfschützengewehr Moser-Battenten aus. Die beklemmende Atmosphäre und die KI des Vollprogramms werden bereits in den Probeversionen deutlich.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Ⓜ	Vorwärts laufen
Ⓢ	Rückwärts laufen
Ⓢ	Links laufen
Ⓢ	Rechts laufen
Ⓢ	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	180 MB



DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

INFO: DVD-10
Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

TOP-10-DEMOS

- | PLATZ | |
|-------|------------------------------------|
| 1 | Call-of-Duty-Demos (Ab-18-DVD) |
| 2 | Silent Storm |
| 3 | Pro Evolution Soccer 3 |
| 4 | Empires: Die Neuzeit |
| 5 | Herr der Ringe: Return of the King |
| 6 | Chicago 1930 |
| 7 | NHL 2004 |
| 8 | Piraten: Herrscher der Karibik |
| 9 | Silent Hill 3 |
| 10 | Judge Dredd vs. Judge Death |

TOP-DEMO | HERR DER RINGE: RETURN OF THE KING

In **Die Rückkehr des Königs** übernehmen Sie die Rollen von Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam, Frodo und zwei geheimen Charakteren, mit denen Sie Ihre Feinde an Orten wie zum Beispiel Minas Tirith, den Pelennor-Feldern und dem Schwarzen Tor bekämpfen. Neben Waffen stehen Ihnen in **Die Rückkehr des Königs** auch besondere Fertigkeiten wie Springen und das Benutzen von Seilen, Katapulten und Steinen zur Verfügung. Als Endgegner erwarten Sie Shelob sowie der Wicht King und sogar Sauron persönlich. Filmseitig wird das Spiel durch die Stimmen der Original-Schauspieler und Szenen aus der Kinofassung von **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** ergänzt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts laufen
A	Rückwärts laufen
D	Links laufen
S	Rechts laufen
NUM 2	Schnell-Angriff
NUM 0	Wucht-Angriff

NUM 0	Körper-Angriff
NUM 2	Blocken
W	Schussangriff
D	Fernwaffe
S	Zurückspringen
A	Aktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.100, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	185 MByte



TOP-DEMO | CHICAGO 1930

Herzlich Willkommen in der Prohibition! Im aktuellen Echtzeit-Taktikspiel **Der Desperados-Macher** von Spellbound verschlägt es Sie ins Chicago der 30er-Jahre. Dort versuchen Sie, entweder aufseiten der Mafia die Stadt unter Ihre Kontrolle zu bringen, oder Sie klären mit der Polizei den Mord an einem Staatsanwalt auf. Während Sie Ihre Ziele als Mafioso vorwiegend mit Waffengewalt durchsetzen, lösen Sie die Aufgaben der Polizei vornehmlich durch die Suche nach Indizien.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Waffe auswählen (im Inventar-Fenster), Befehl erteilen
A	Aktion rückgängig machen
D	Slowmotion aktivieren

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	280 MByte

JUDGE DREDD VS. DEATH

Judge Dredd ist der härteste Typ im ganzen Viertel. Das weiß man spätestens, seit Sylvester Stallone die Comic-Figur im Kino verkörperte. Nun spendiert Entwickler Rebellion dem Richter einen Ego-Shooter-Auftritt. In der Demo dürfen Sie einen Level aus dem Story-Modus sowie die zwei Arcade-Modi „Riot“ und „Zombie Apocalypse“ spielen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts laufen
A	Nach links ausweichen
D	Rückwärts laufen
S	Nach rechts ausweichen
W	Springen
A	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.200, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	185 MByte

PC-GAMES-CD-ROM
VOLLVERSION

DEMOs
Die Sieder 3
Breakthrough - Reloaded
Cahos Legion
Chicago 1930
Der Herr der Ringe: Return of the King
FIFA Football 2004
Judge Dredd vs. Judge Death
Prolet: Hämmer der Karibik
Exklusiv: Silent Storm

VIDEOS

AKTUELL
Made in Germany: EA Sports
Report: Star Wars: Knights of the Old Republic
Report: M.I. II & II 2 auf Alcatraz
PC Games Leser-Charts
PC Games Leser-Wanted
VORSCHAU
FarCry
Need for Speed Underground

TEST

Call of Duty
Der Tempel des elementaren Bösen
FIFA 2004
Max Payne 2
S.T. Hill 3
UFO: Alienpath

PATCHES & TREIBER

Battlefield 1942 v. 1.45 bis von v. 1.4 (nt)
D & Gide 1.05 beta 2
Game Tycoon v. 1.1 (d)
Newswriter Nights Jockey 1.19 (nt)
Neuhaus Despatchmate free agent Unloader

Port Royale Gold v. 1.4.03 (d)
Raidstorm Manager v. 1.24
RCW - Enemy Territory v. 1.02 (nt)
Raven Shield v. 1.4 von v. 1.31 (d)

Windows XP Patch
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000
Nvidia GeForce 7000

TOP-DEMO | PIRATEN:
HERRSCHER DER KARIBIK

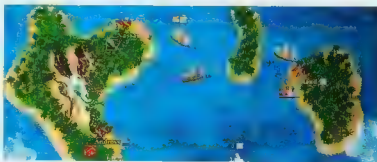
Eine komplette Freibeuterkarriere wartet in der Demo zu **Herrscher der Karibik** auf todesmutigen Landratzen. Wer mag, kann sein Glück auch als Händler versuchen oder auf Piratenjagd gehen. Schauen Sie in jeder Stadt beim Gouverneur und in der Kneipe vorbei; oftmals gibt es dort lukrative Aufträge. Die Schiffsteuerung funktioniert einfach mit der Maus.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Auswählen oder Kanonen abfeuern (auf See)
A	Kurs vorgeben

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 900, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	235 MByte



Bis zur Ausgabe: 12/03

☐ PC-Demo-CD-ROM

☐ PC-Video-CD-ROM

☐ PC-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

COMPUTEC MEDIA AG,

Postfach 10 15 50

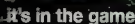
Dr.-Mack-Str. 77

90762 Fürth

Name _____ Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
PLZ, Wohnort _____
Fehlerbeschreibung _____

Ab November 2003. Sei bereit.

Ab November 2003. Sei bereit.



www.electronicarts.de www.fm2004.de

ROSSIS RUMPELKAMMER



R. Rossig

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSIG

Wussten Sie, dass die Domain „raucher.de“ schon seit einiger Zeit zum Verkauf steht, „raucherclub.de“ seit langem angeblich überarbeitet wird, aber „raucherfrei-online.de“ sich hingegen regem Zuspruch erfreut?

Politiker sind gut und nützlich. Ich persönlich brauche zum Beispiel nur an Frau Merkel zu denken und alle Probleme, die etwas mit „vorzeitig“ zu tun haben, erledigen sich wie von selbst. Aber nicht nur in dieser Beziehung helfen mir Politiker zu einem gesunden Lebenswandel! Zwar war Tabak im 18. Jahrhundert noch ein anerkanntes Zahlungsmittel, doch dass Rauchen schädlich ist, wage nicht einmal ich zu bezweifeln. Der neueste Geniestrich unserer Politik führt mir das jetzt auch mit jeder Packung überdeutlich und in schwarzer Umrahmung vor Augen. Und angeblich soll das nur der Anfang sein. Geplant sind zusätzliche, grausige Bilder von Rauchern, Raucherbeinen und Rauchergeblödeuten. Ich finde das gut, weil es mich abschreckt und eine Wasserpfeife wirklich zu umständlich als Alternative zur Zigarettenschachtel ist. Ich rauche eh zu viel. Meine Zehen spürte ich das letzte Mal vor zehn Jahren, die Zigarette danach ist mir wichtiger als all das davor und es sind schon Rollstuhlfahrer für mich aufgestanden, weil ich so schlecht aussehe. Noch leben zwar ca. 1,1 Milliarden Menschen von uns Rauchern, aber diese Zahl wird sinken – schon alleine deshalb, weil viele überfahren werden, die auf der Suche nach den letzten, unverklebten Packungen rastlos umherirren.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

ALTERSFRAGE

Hallohallo Reiner, eines vorweg, ich behalte mir die presserechtliche Freiheit vor, deinen Namen mit e und nicht mit a zu schreiben. Es ging mal die Diskussion um, wie alt eure Petra denn wäre, du meinst, dass du das nicht sagen dürftest. Zugegebenermaßen, eine junge, hübsche und intelligente Frau wie Petra würde sofort von einer Flut von Mails überschüttet, die Betreffzeilen wie „Antrag“ oder „Liebeserklärung“ beinhalten, was ich verstehen kann. Zufälligerweise bin ich trotzdem im Besitz ihres Alters! Da ich leider nicht im passenden Alter für sie bin, bin ich unter einer Bedingung bereit, dieses Alter für mich zu behalten: Brennt endlich mal Film-Trailer auf eure DVD und nicht nur Spiele-Trailer.

GRUSS, ELDER-ZENSURIERT
PS: GRÜßT MIR EUREN GOODING!

Im Gegenzug zu deinen Freiheiten hab ich mir die presserechtliche Freiheit genommen, deinen Namen ganz zu löschen. Bedenke: Auf diesen Seiten sitze ich am längeren Hebel! Ich habe übrigens nie behauptet, ich dürfte das Alter von Petra nicht nennen. Ich bin lediglich der Meinung, dass was ihre Privatsache ist und entweder von ihr selbst genannt wird oder gar nicht. Auch sonst stößt deine Mail hier nicht auf sonderliche Gegenliebe – da hilft auch deine Schleimschur nichts. Film-Trailer auf unserer DVD zu bringen, ist auch nicht geplant, dafür gibt es andere Zeitschriften, wie zum Beispiel die wunderbare WIDESCREEN. Der Schuster bleibt bei seinen Leuten. Unseren Gooding hab ich von dir begrüßt, aber da dich hier kein Mensch kennt, hielt sich dessen Begeisterung in Grenzen.

ANFRAGE

Ich begrüße Sie.

Ich habe eine Frage. Folgendes: Mein Vater hat in einem Monat Geburtstag und er ist ein riesiger Anno-Fan. Könntet ihr mir eine CD mit allem Anno-Drum-und-Dran erstellen?

CHRISTOPHER VENT

Das ist so eine Sache. Irgendwie fühlt sich da von uns keiner zuständig. Wir kennen deinen Vater ja gar nicht. Es gibt Milliarden von Menschen, die wir auch nicht kennen und auch denen schenken wir nichts zum Geburtstag. Ein paar Hundert unserer Leser durften wir zwar inzwischen persönlich kennen lernen, aber selbst da wird es zeitlich nicht machbar sein, denen allen etwas zum G-Tag zu basteln, von deren Angehörigen ganz zu schweigen. In Anbetracht deines jugendlichen Alters will ich dir aber drei goldene Lebensregeln überlassen. 1. Iss nie in einem Lokal, das „bei Muttern“ heißt. 2. Spiel nie mit jemandem Karten, den sie „Doc“ nennen und 3. Kümmere dich selbst und rechtzeitig um deine Geschenke.

BRIEFFREUND

Ich, Mike, habe ein großes Problem. Ich möchte Brieffreundschaft. Könnt ihr mir weiterhelfen?

MIKE

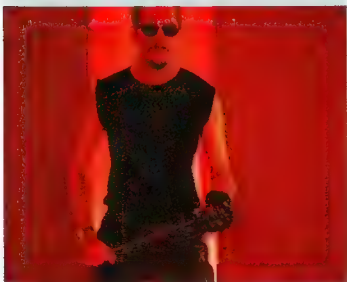
So wie ich es sehe, hast du wirklich ein großes Problem. Wenn du ernsthaft einen Brieffreund suchst, solltest du dir angewöhnen, mehr als einen Satz zu schreiben, der noch dazu, trotz der Kürze, vier Rechtschreibfehler enthält und jegliche Interpunktion vermissen lässt. Wie sollen wir dir weiterhelfen? Ich hoffe, du erwartest jetzt nicht, dass wir dir schreiben. Aber wenn jemand einen Brieffreund sucht, der zwar

TIKWA
8-BIT "UFO AFTERMATH"

WWW.SPICE-RAT.DE

PC Games-Leser des Monats

Jens Rohloff möchte mit diesem Foto an unseren „Look Alike Contest“ teilnehmen. Allerdings verschweigt er uns, wen er hier darstellen will. Ich habe nicht die geringste Ahnung, vermute aber, dass sich die Kumpels von Jens als Bauarbeiter, Cowboy und Indianer verkleidet haben.



orthografische Schwächen hat, aber sich dafür extrem kurz und bündig ausdrückt, kann er von mir gerne deine E-Mail-Adresse haben. Sollten jetzt noch mehr Romantiker auf die Idee kommen, auf diesen Seiten eine Suchmeldung nach Brief-, Lebens- oder sonstigen Partnern aufgeben zu wollen – das amüsiert weder mich noch die anderen Leser! Stiftung Rossitest empfiehlt an dieser Stelle: www.kleiner-brieffreund-online.de.ms.

SCWÄRMEREI

Hallo Rainer,

sei ehrlich: Der Typ von der Anzeige der 18er-PC-Games, das bist doch du, oder? Wenn dem so ist, dann fallen mir spontan vier Frauen ein, die für dich schwärmen würden.

MACH WEITER SO, JENS

Mir fallen spontan auch vier Frauen ein, die für mich schwärmen. Meine Mutter, ihre beiden Schwestern und die nette Frau vom Finanzamt, die nahezu regelmäßig meinen Zahlungseingang bewundern kann.

DEHVAUDEH

Lieber Rainer!

Ich bin in letzter Zeit schon öfters durch die Regale in den einzelnen Softwaregeschäften geschlendert und mir ist aufgefallen, dass es immer noch neue (!) Spiele gibt, die auf CDs vertrieben werden. Heutzutage hat jeder PC, der diese Spiele überhaupt noch in vernünftiger Geschwindigkeit starten kann, ohnehin ein DVD-Laufwerk. Also warum mußt man dem Spieler noch eine CD zu, anstatt einfach die Spiele auf eine

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Dezember?



„Als ich sagte, dass die Sache Hand und Fuß haben sollte, hatte ich das eigentlich anders gemeint!“

Nach vielen Monaten hat wieder eine PC-Games-Leserin den großen Preis abgeräumt: Mit unserem handverlesenen Spielepaket kommt Kerstin Mandera aus Rotenburg sicher optimal über den strengen Winter – wir gratulieren herzlich. Wer sich für Chart-Stürmerin und Spiele-Testerin Gracia einen witzig-charmanten Spruch einfallen lässt und ihn rechtzeitig per E-Mail oder Postkarte einreicht, hat die Chance, von der Redaktion zum letzten Schnappschuss-Sieger des Jahres 2003 gekürt zu werden. Das Beste: Das Paket liegt noch vor rechtzeitig vor dem Fest unter dem Weihnachtsbaum.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 15. November 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



I DON'T THINK SO Superstar-Finalistin Gracia testet erstmals die Codemasters-Umsetzung der TV-Casting-Show - und das vor laufender Kamera.



ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi

Leser fragen - PC Games antwortet

Die Quadratur des PCs

In den *Jedi Academy-Tuning-Tipps* (PCG 10/03, Seite 89 ganz unten) habe ich einen PC in Kubus-Form gesehen. Was ist das für einer und kann man ihn irgendwo käuflich erwerben?

STEFAN GRIES

Zu diesem schicken Modell erreichten uns jede Menge Anfragen. Die schlechte Nachricht: Es handelt sich um eine exklusive Eigenanfertigung eines Lesers. Die gute Nachricht: Wenn Sie sich für extravagante Gehäuse Im Allgemeinen interessieren, können wir Ihnen unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware ans Herz legen – dort lesen Sie Monat für Monat alles über das Thema Case/Modding. Details zum abgebildeten PC finden Sie übrigens in der Ausgabe 09/03 ab Seite 142.

Half-Life-2-Beta: Legal, illegal oder egal?

Auf Ebay läuft derzeit ein Angebot über die Beta-Version von *Half-Life 2*. Ist das wirklich die offizielle Beta-Version?

OK

Bei dieser Version handelt es sich um eine illegale, weil von den Valve-Servern geklaut und kompilierte Fassung von *Half-Life 2*. Der Verbreiter dieser Software macht sich in jedem Fall strafbar, allein aufgrund der Urheberrechts-Verletzung. Entsprechende Angebote wurden nach unserer Beobachtung sehr schnell wieder aus dem Ebay-Sortiment gelöscht. Auch wenn Verbotenes reizt: Lassen Sie die Finger davon. Abgesehen von im schlimmsten Fall juristischem Ärger: *Half-Life 2* ist im jetzigen Zustand weder vollständig noch unergänzt, lauffähig noch optimiert – niemand wird Ihnen garantieren, dass diese Version keine Schäden an Ihrem System anrichtet. Lesen Sie dazu auch unseren aktuellen Report ab Seite 36.

Vor zehn Jahren

Als PC-Games-Leser der ersten Stunde gehört die letzte Seite („Vor zehn Jahren“) zu den Seiten, die ich nach Enttiefen des Hefts zuerst lese. Die Anekdoten und Rückblenden sind einfach göttlich. Wie wäre es, wenn Sie die Rubrik ausbauen und die Highlights der „guten alten Zeit“ ausführlicher Revue passieren lassen? Ich bin mir sicher, dass es noch mehr lang-

jährige PC-Games-Leser gibt, die diesen Schritt begrüßen würden.

TOBY

Auch der Redaktion bereitet die Zusammenstellung dieser Seite Monat für Monat großes Vergnügen; die Wurzeln vieler Spielzeits von heute gehen auf diese Spielzeits von der Anfangszeit der PC-Spiele-Historie zurück. Wie sehen dies andere Leser – wünschen Sie sich noch mehr davon in PC Games?

Call of Duty gestoppt?

Eben habe ich mit Erstaunen festgestellt, dass Amazon meine Vorbestellung von *Call of Duty* gestrichen hat. Das Spiel ist auf der Amazon-Website nicht mehr zu finden. Ist es auf dem Index geraten oder was steckt dahinter? Wäre nett, wenn Sie mal nachhaken könnten, denn ich glaube, es wird nicht nur meiner Vorbestellung so ergangen sein.

HARALD PETERS

Call of Duty (auch die deutsche Version) hat von der USK keine Jugendfreigabe erhalten. Damit darf das Spiel nicht im Versandhandel verkauft werden – zu mindestens nicht ohne Altersnachweis. Gleiches gilt für *Max Payne 2* oder *Medal of Honor: Breakthrough*. Spezialisierte Händler wie Okaysoft bieten den Versand gegen Registrierung per Personalausweis an; ansonsten erhalten Sie *Call of Duty* überall dort, wo es Spiele gibt, möglicherweise aber nur auf Anfrage.

Splinter Cell zum Ersten, zum Zweiten ...

Ich würde gern das PC-Spiel *Splinter Cell* bei Ebay verkaufen, weiß aber nicht, was ich beachten muss, da das Spiel erst ab 16 Jahren geeignet ist und ich nicht weiß, wie das Thema mit dem neuen Jugendstempelgesetz behandelt wird. Können Sie mir weiterhelfen?

ANDRÉ MEHNERT

Spiele mit einer USK-Einstufung bis einschließlich „16“ dürfen Sie bedenkenlos bei Ebay verkaufen. Beim Verkauf über Online-Auktionshäuser betreiben Sie nämlich Versandhandel im Sinne des Gesetzes, daher sind Sie von der Alterskontrollpflicht entbunden. Auf keinen Fall dürfen Sie auf diesem Wege allerdings Spiele mit dem USK-Rating „Keine Jugendfreigabe“ oder nicht eingestufte Titel absetzen – solche Auktionen werden von Ebay i. d. R. recht schnell gestoppt.

Yager

In Ihrem Text zu *Yager* (PC Games 11/03) erwähnen Sie, dass die in *Yager* verwendeten Grafikeffekte bisher nur in Demos zu sehen waren. Handelt es sich bei den Demos um ausschließliche Redaktionen vorbehalten? Wenn nicht, wäre ich für ein paar einschlägige Links sehr dankbar.

ROBERT DICHORN

Bei den Demos handelt es sich hauptsächlich um Grafikdemos der beiden Grafikchiphersteller ATI und Nvidia. Nvidia bietet die Demos auf der Webseite www.nvidia.com zum Download an, während die ATI-Demos oft den Grafikkarten mit Radeon-Chip beigelegt werden. Eine andere „Demo“ ist das 3D-Testprogramm 3DMark 2003, das Sie als Shareware-Version von der Webseite www.futuremark.com herunterladen können.

Made for Austria

Ich hätte da eine Frage zu *C&C Generals*: Ich habe die unzensurierte Version und würde mir gerne *C&C Die Stunde Null* kaufen. Dabei ist mir aber aufgefallen, dass es sich um eine zensierte Version handelt. Dass ich mit dieser zensierten Version auch bei der unzensurierten spielen kann, ist mir schon bekannt. Ich würde aber echt gerne das Add-on ohne diese dämlichen Oyborgs spielen, da diese den Spielspaß und die Atmosphäre verderben. Daher würde ich gerne wissen, warum *Stunde Null* auch für uns Österreicher nur zensiert erscheint. Ich finde das eine bodenlose Frechheit, da somit die ganze Atmosphäre zerstört wird. Warum werden auch wir Österreicher mit diesem verurteilten Spiel gestraft, obwohl für uns dieses Gesetz nicht gilt?

FLORIAN TABERY

„Wir legen größten Wert auf die Lokalisation eines Produktes“, erklärt Pressesprecher Udo Lewalter von Electronic Arts Deutschland. „Diese ist nicht nur kosten-, sondern vor allem auch äußerst zeitintensiv. Aus diesem Grunde ist es uns nicht möglich, für jede deutschsprachige Region eine speziell lokalisierte Fassung eines Titels zu veröffentlichen.“ Dies betrifft in gleichem Maße übrigens auch Spiele anderer Hersteller, da die deutschen Niederlassungen üblicherweise für alle deutschsprachigen Länder zuständig sind.

DVD zu geben? Danke und viel Erfolg weiterhin mit der PC Games

GREGOR BECK

Die Frage ist einfach zu beantworten. Es hat eben noch nicht jeder ein DVD-ROM und Spiele auf CD funktionieren auch auf einem DVD-Laufwerk, während es umgekehrt nun mal nicht möglich ist, auch wenn einige mentale Tiefpflieger dies immer wieder gerne behaupten. Und ich behaupte einfach mal, dass es noch mindestens ein bis zwei Jahre dauern wird, ehe wirklich jeder PC ein DVD-ROM hat. Der Ruhm vieler Propheten beruht auf dem schlechten Gedächtnis ihrer Zuhörer. Von wem ist dieses Zitat?

EIDGENOSSE

Salì Rossi!

Ich wollte dir mal ein Grüßchen aus der Schweiz schicken, weil es in der PC Games so gut wie nie einen Schweizer-Text hat! Lesen tatsächlich so wenig Schweizer das beste Computerspiel-Mag der Welt oder sind wir Schweizer so schreibfaul, dass es nie einen Leserbrief aus unserem schönen Land gibt? Oder boykottiert du uns Schweizer? Dann hab ich noch eine Frage: Warum gibt es eigentlich keine einzige Schweizer Spielschmiede? Da muss mal was gehen, die Schweiz braucht doch mindestens auch ein „Made in Switzerland“-Spiel! Aber da kannst du vermutlich nicht viel machen ...

E.N. WUNDERSCHÖNES

GRÜSSCHON AUS DER SCHWEIZ!

EIDGENOSSE SAMUEL

Obwohl ihr echt große Berge habt, habt ihr keine richtigen, ausgewachsenen Grüße? Sehr merkwürdig. Warum es in der Schweiz keine Spielschmieden gibt? Ich hab da verschiedene Theorien. Das kann damit zusammenhängen, dass man sich schlecht konzentrieren kann, weil immer einer von euch mit einer dieser Riesentrötchen tutet oder der Anblick eurer Berge schlicht zu beruhigend wirkt. Wahrscheinlich liegt es aber

schlicht daran, dass kein Schweizer es finanziell nötig hat, sich diesen Stress anzutun. Bekanntlich seid ihr alle reich, lebt vom Tourismus, stellt Toblerone her oder seid Bankangestellte. An dieser Stelle würde mich eines brennend interessieren: Esst ihr Toblerone auch selbst oder verkauft ihr sie nur? Falls ihr sie selber esst: Habt ihr andere Kiefer als wir, oder wie bringt ihr sie fertig, diese Schokolade zu verzehren, ohne den örtlichen Kieferklemmer aufzusuchen?

YAGER MEISTER

Hallo Herr Rosshirt,

als mir heute die druckfrische PC-Games ins Haus flatterte, staunte ich nicht schlecht. Konnte ich doch tatsächlich einen Test des lange erwarteten Spiels Yager lesen. Doch es wurde so-gar noch besser, als ich auf Seite 127 im Testurteil den Krüllerpreis von 10 Euro las! Leider musste ich nach kurzer Suche feststellen, dass kein Anbieter auch nur im Ansatz vorhatte, mir das Game zu diesem Preis zu überlassen. Nun hoffe ich natürlich, dass Sie mir bei diesem Problem helfen können. Da ich allerdings befürchte, dass auch Sie mir keinen entsprechenden Anbieter nennen können; habe ich einen Vorschlag. Sie erklären mich zum Finder des Druckfehlers des Monats und entlohnen mich mit einem Gewinn.

KEVIN BUSCHMANN

Gratuliere – Sie haben den Fehler des Monats entdeckt, den wir (natürlich absichtlich) in jeder Ausgabe verstecken. Bei Amazon.de kostete Yager momentan zum Beispiel 47,99 Euro. Zum Glück haben Sie vergessen, mir Ihren Absender zu nennen, was mich daran hinderte, spontan ein wenig Gerümpel von meinem Schreibtisch zu verschicken, statt das Zeug im Wald zu vergraben. Bis Sie mir Ihre Anschrift gemailt haben, könnte sich dort also womöglich sogar etwas Brauchbares manifestieren – aber wetten würde ich darauf nicht.



WWW.KUNSTPARKER.DE



Diese Seite widmet sich einem Zeitgenossen, der uns immer wieder erfreut, indem er die, trste Parkflächen aufs Wundervollste auflockert und so stets für interessante Momente in unserem Leben sorgt. Gemeint ist der Kunstpark.

WWW.HPGURKEN.DEVU

Gurkensalat

Die deutsche Übersetzung von Harry Potter (Gutten, Oetzel, Walther, Buerki, Hübner) (Gutten, Oetzel, Walther, Buerki, Hübner)

Du bist Harry-Potter-Fan? Du bist in guter Gesellschaft. Aber wenn du der Meinung bist, bei der Übersetzung in die bekanntlich schwere – deutsche Sprache wären keine größeren und kleineren Missgeschicke passiert, solltest du dir diese Seite zu Gemüte führen.

WWW.MINICLIP.COM



Wieder eine Seite mit einer schier unerschöpfbaren Menge an Spielen. Manche können nur online gespielt werden, manche kann man sich downloaden, aber alle sind kostenlos.

WWW.PAPIERFLIEGER.NET/MS



Und zum Schluss noch etwas für die beschaulichen Momente im Leben. Entdecke eine alte Kunst neu.

POWER

FÜR DEIN HANDY

SO GEHTS PER SMS: TIPPE DEN TEXT "PGL" UND DIE BESTELLNUMMER EIN UND SENDE DAS AN: **84242**

Beispiel: PGLA2041 (Du bestellst PIXD Nr. A2041)

ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:

0190 821456

BESTELLEN SCHWEIZ: 090002325 (ca. 12 ct/min)
BESTELLEN OSTERREICH: 090054506 (ca. 12 ct/min)

NEU! Display Movies

Handy Movies

Movie-Grafik
Farbige
Kleinformatige
Display II

42156 42157 42158 42159 42160

POLYPHONIE RINGTONE

Für alle Handys mit Farbdisplay!

82327 ALRIGHT
82328 ANGEL OF BERLIN
82329 ANITA
82332 HURRA DIE SCHULE BRENNT
82331 DUMMHAUT
82319 AUCH
82317 THE SACRAMENT
82316 AUCH F 2003
82313 FIGHTER
81950 WAS LIEB VOM TRO
81182 DIE MAUS
82149 WICH
82389 DU BIST DAS GRÖSSTE
82385 NOTHING'S GONNA STOP
81886 ALL THE THINGS SHE SAID
81817 WER HAT AN DER UHR GEDREHT
81816 MUPPETS
81031 HALLOWEEN
81169 G2S2
81148 TOM UND JERRY
81147 JAMES BOND THEM
81086 THE FINAL COUNTRY
81267 FRIENDS
81764 DAS A-TEAM
81608 SOUTH PARK
81814 MISS MARGARET
81189 JAMES BOND THEM
82272 STEUER-SCHN
81841 JOHN F. BUCK
82355 DEUTSCHE HYMNE
82355 CARA 11
81164 MISS. IMMOBILE
82146 PHIL LINDSTRÖM
82146 LINDSTRÖM
82150 INSEL M. 2. BEHEN
82146 BACKPACK FELLING
82148 CAPTAIN FUTURE

RINGTONES

FÜR NOKIA-HANDYS: DIE 4-STELLIGE BEST-NR.
FÜR SIERMA-HANDYS: DIE 5-STELLIGE BEST-NR.
TOP-CHARTS

82327 ALRIGHT
82328 ANGEL OF BERLIN
82329 ANITA
82332 HURRA DIE SCHULE BRENNT
82331 DUMMHAUT
82319 AUCH
82317 THE SACRAMENT
82316 AUCH F 2003
82313 FIGHTER
81950 WAS LIEB VOM TRO
81182 DIE MAUS
82149 WICH
82389 DU BIST DAS GRÖSSTE
82385 NOTHING'S GONNA STOP
81886 ALL THE THINGS SHE SAID
81817 WER HAT AN DER UHR GEDREHT
81816 MUPPETS
81031 HALLOWEEN
81169 G2S2
81148 TOM UND JERRY
81147 JAMES BOND THEM
81086 THE FINAL COUNTRY
81267 FRIENDS
81764 DAS A-TEAM
81608 SOUTH PARK
81814 MISS MARGARET
81189 JAMES BOND THEM
82272 STEUER-SCHN
81841 JOHN F. BUCK
82355 DEUTSCHE HYMNE
82355 CARA 11
81164 MISS. IMMOBILE
82146 PHIL LINDSTRÖM
82146 LINDSTRÖM
82150 INSEL M. 2. BEHEN
82146 BACKPACK FELLING
82148 CAPTAIN FUTURE

DISPLAY-ANIMATIONS

Nokia 3330, 3410, 5210, 5510 • auch Siemens C55

45479 45481 45420

DU NERVEST
GEH STERNEN
45377 45480 45437

45423 45441 45439

VOLL STARK: SMS-PIXIES

67365 67356 67364
WAS AGENT?
69710 67208 61396
61701 62666 64638
DU NERVEST
DEIN STERNCHEN
61580 61343 60001

PC Games December 2003

MUSICPRINT

**DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.
Kostenlos erhältlich in allen Müller For Music-Filialen.**



**Top-Act in der
aktuellen Ausgabe**

DVD jetzt bei  Müller erhältlich!

for music



Dezember 1993

Kurioses am Rande

Im Dezember kommt mit der Flugsimulation **Air Warrior** eines der ersten großen Online-Spiele nach Deutschland, später soll eine Multiplayer-Variante des Brettspiels **Battletech** folgen. Gespielt wird über Modems und Mailboxen. Bei den damals horrenden Telefon- und Providerkosten ein teures Vergnügen, was dem Dienst letztendlich den großen Erfolg verwehrt. Aus den Plänen einer „Virtual-Reality-Erfahrung mit Datenhandschuh und Helm“ wird natürlich auch nichts.

Was wurde eigentlich aus ... DID?

Seit Ende der Achtzigerjahre im Geschäft, zählt Digital Image Design Mitte der Neunziger zu den Großen im Simulations-Business. Bei der Erinnerung an **TFX** und die Nachfolger, **EF 2000**, **F-22 ADF** und **Total Air War**, schmalzen Kenner noch heute anerkennend mit der Zunge. Mit dem Niedergang des Genres beginnt allerdings auch der Abstieg der Engländer, obwohl sie sich immer um möglichst einsteigerfreundliche Simulationen bemühen. Dem Strategie-Mix **Wargasm** und dem Action-Flieger **Eurofighter Typhoon**, der erst nach dem Aufkauf der Firma durch Rage erscheint, bleibt der erhoffte Erfolg verwehrt. Mit der Pleite von Rage Anfang 2003 lösten sich auch die Reste von DID auf.



Hardwaretrends

Wer seine Computerkarriere am C64 oder noch früher begann, mag ihn nicht missen: den **Competition Pro**, den besten Digital-Joystick aller Zeiten. Präzise und nahezu unzerstörbar übersteht er selbst Sportspiel-Rüttel-Orgien wie das berühmte Zehnkampf-Spiel **Decathlon**. 1993 ist das Original endlich auch für PCs zu haben. Altein, es fehlt an passenden Spielen. Jump & Runs und Ballerspiele sind kaum zu finden, die populären Flug- und Rennsimulationen verlangen dagegen nach einem analogen Steuerknüppel. Die Tage des **Competition Pro** sind gezählt.

Die Top-5-Tests

- 1. IndyCar Racing** | Papyrus
Der erste Teil der legendären Indy-Car-Serie der Motorsport-Spezialisten von Papyrus
- 2. Jurassic Park** | Ocean
Eines der ganz wenigen guten Film-Spiele. Netter Genre-Mix aus Action und Adventure.
- 3. Return to Zork** | Activision
Neuaufgabe der Text-Adventure-Serie mit Rendergrafik und digitalisierten Schauspielern.
- 4. Masters of Orion** | Microprose
Chilization im Weltraum. Nicht mehr und nicht weniger. Noch heute ein Klassiker.
- 5. Shadow Caster** | Origin
Origins Action-Rollenspiel bot der scheinbar übermächtigen D&D-Konkurrenz Paroli.

Test des Monats

Nach diversen Action-Flugsimulationen und Weltraum-Ballereien wagt sich Digital Image Design mit dem kryptisch betitelten **TFX** (**Tactical Fighter Experiment**) erstmals in ernsthaftere Gefilde. Mit den damals noch geheimnisumwitterten Zukunfts-Fliegern **F-22**, **F-117** und dem Eurofighter versucht man im Auftrag der UNO die Fronten im Balkankrieg zu schlichten, im Bürgerkrieg in Somalia die Streithähne auseinander zu halten, Kokain-Bosse in Südamerika zu jagen und einen Ölkrieg im Atlantik zu verhindern. Trotz vergleichsweise hohem Realismus kommen auch Genreneulinge dank Instant-Action und offener Kampagnenstruktur schnell auf ihre Kosten.



Am 03. Dezember erscheint die PC Games 1/2004

VORSCHAU

Nachschub aus der Anno-Schmiede: **Knights of Honor** von Sunflowers mixt **Stronghold**, **Heroes of Might & Magic** und **Lords of the Realms**. Außerdem: Updates zu **Sacred**, **Die Sims 2**, **Deus Ex 2**, **The Movies** und **Söldner**.

TEST

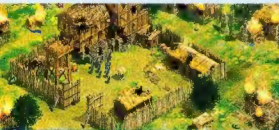
Die Testflut reißt nicht ab: Freuen Sie sich auf ausführliche Besprechungen zu **Spellforce**, **Terminator 3**, **Lords of Everquest**, **Knights of the Old Republic**, **Condition Zero**, **Unreal Tournament 2004** und **Need for Speed: Underground**.

TIPPS

Versteckte **Max Payne 2**-Geheimnisse, Insider-Tipps zum **Fußballmanager 2004**, Komplettlösungen zu **Condition Zero** und **Knights of the Old Republic** – PC Games zeigt, wie Sie noch mehr aus Ihren Lieblingsspielen herausholen.

CD/DVD

Rasen Sie durch die nächtlichen Häuserschluchten von **NFS: Underground** oder testen Sie Ihre Fähigkeiten als Trainer und Manager im **Fußballmanager 2004**. Voraussichtlich nur auf der Ab-18-DVD: die **UT 2004**-Demo.



VORAB-Infos Ab 29. November auf www.pcgames.de!

Lebe den Film. Sei der Held.



Schleife in die Rolle eines der neun Helden des Spiels und verteidige Mittelerde gegen Saurons dunkle Horden. 15 interaktive Schauplätze wie Minas Tirith und die Schicksalsklüfte. Kämpfe gegen den König der Toten, Kankra und den Herrn der Ringgeister. Begleite Gandalf, Frodo und Aragorn auf ihrer gefährlichen Reise. Kämpfe im Multiplayer-Modus an der Seite eines Freundes.



Challenge Everything
rdf.caagames.de

Für uns Heldentum, für den Feind Heldentod!



HIDDEN & DANGEROUS 2

Von den Machern
von **MAFIA**
Spiel des Jahres
2002

Nach vier Jahren Produktionszeit erscheint endlich die lang erwartete Fortsetzung des preisgekrönten Taktik-Shooters Hidden & Dangerous: Als Elitesoldat des Special Air Service kämpft man an verschiedenen Fronten des Zweiten Weltkriegs in Afrika, Asien und Europa. Entscheide selbst, wie dein Team die gefährlichen Missionen lösen soll! Rette die Freiheit vor ihrer größten Bedrohung im 20. Jahrhundert!



WWW.HIDDEN.DE

PC
CD

Illusion

GATHERING